Enigma AMIGA RUN

MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 61 - FEBBRAIO 1995 - LIRE 12.000

61

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

Ricreiamo insieme la copertina di EAR con Real 3D

Pixel Art Expò Roma '94:

Aspettando il Bit.Movie

HARDWARE: Hardital TQM - HARDWARE: ScanDoubler
DIDATTICA: Impariamo a programmare l'Amiga (IV)
MUSICA: Roland SC-88 - GAMES: Arcade Pool Team 17
MERCATO: World of Commodore di Colonia e Londra
CDROM: Tutte le novità del '95 - CDTV & CD32: Dinosaurs...

Contiene la seconda parte del manuale di Painter 3D

Su disco: corso di ASSEMBLER



Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

Studio Bitplane, v.le Jenner 74, 20159 MILANO - Vendita software per corrispondenza

SOFTWARE OMAGGIO!

SE NE ORDINI QUATTRO, NE PAGHI SOLO TRE!*

Ecco alcuni esempi dei nostri programmi in italiano, con istruzioni complete IN ITALIANO sempre attive all'interno del programma (con un click richiamate istantaneamente l'argomento desiderato!). Istruzioni stampabili o fornite già stampate su richiesta (lire 3.900 per ciascun manuale). Programmi compatibili con qualsiasi modello Amiga e installabili anche su hard disk.

SB581 - VIDEOTITOLAZIONI PRONTE! (Lire 49.900 - richiede almeno 1Mb di memoria) Con Zeta Titler realizzate subito videotitoli di qualità professionale! Scegliete uno schema di pagina fra quelli proposti (decine già pronti!), lo schema di introduzione animata dei testi (entrata in scena per caduta dall'alto, per scivolamento laterale, rimbalzo armonico, fluttuazione lenta, eccetera; decine di introduzioni pronte!), il set di carattere (qualsiasi font standard!), l'effetto grafico da realizzare sui caratteri (effetto 3D, effetto sfumato, effetto metallo, ecc.), infine digitate i testi, salvate tutto su disco per usi futuri e poi, ciak, si gira! Compatibile con QUALSIASI genlock o mixer video.

SB578/79 - RACCOLTA DI DISEGNI PRONTI (Due dischetti, lire 29.900 ciascuno) Ogni dischetto contiene oltre 120 disegni di qualità, pronti per programmi di stampa e videotitolazione, in formato standard IFF.

SB580 - VOCABOLARIO DI INGLESE (Lire 49.900 - richiede almeno 2Mb di memoria) Conosce ben quarantamila vocaboli!! Digitate un vocabolo inglese, premete Enter e ne ottenete la traduzione immediata, con sinonimi e controtraduzione dei sinonimi per comprenderne al meglio il significato. Naturalmente traduce anche dall'italiano all'inglese. Una funzione speciale realizza dei test di conoscenza vocaboli con tanto di voto finale (utilissimo!) e un'altra funzione fornisce abbozzi di traduzione di intere frasi inglesi che vi permettono di capirne rapidamente il senso *Perfino, se disponete delle librerie fornite con il Workbench 1.3 o 2.0, potrete udire la pronucia esatta dei termini inglesi direttamente dal sintetizzatore di voce di Amiga!

SB574 - GESTIONE CAMPIONATO DI CALCIO (Lire 29.900) SoccerBase, per gestire i dati del campionato di calcio (o altri campionati sportivi a squadre). Fate click su un bottone e compare una scheda su cui potete inserire, per ogni partita, i nomi delle squadre e dei marcatori (più altri dati facoltativi, come numero di tiri in porta, calci d'angolo, falli, ecc.). Fate click su un altro bottone e il programma visualizza/stampa classifiche ai punti, classifiche marcatori, statistiche sul numero di tiri fatti/subiti in rapporto ai gol fatti/subiti, o sul numero di falli fatti/subiti, ecc. *Una sezione speciale, valutando i dati inseriti, fornisce interessanti pronostici su singole partite, intere giornate (schedine!) e sulla probabile classifica di fine campionato!

SB575 - AEREI DI CARTA VOLANTI! (Lire 29.900) Aerei è un divertentissimo programma che stampa progetti di aeromodelli di carta che, piegati seguendo le istruzioni e le illustrazioni fornite dal programma stesso, sono in grado di volare veramente! I diversi progetti base vanno da modelli ultra-semplici da realizzare a modelli poco più impegnativi, ma tutti in grado di volare perfettamente, secondo specifiche caratteristiche (volo lineare, volo acrobatico, veleggiamento, ecc.). Tutti i progetti sono rielaborabili mediante qualsiasi programma grafico per Amiga (ad es. DPaint) per modifiche e decorazioni.

SB577 - STAMPA BIGLIETTI D'AUGURI (Lire 29.900) GreetingsCard permette di stampare in pochi istanti bellissimi biglietti d'auguri (Natale, capodanno, compleanno, ecc.) semplicemente scegliendoli a video fra una ricca serie già pronta. Da parte vostra dovete solo inserire gli eventuali testi personalizzati (nomi, commenti), la parte grafica, selezionata da un vasto assortimento di disegni per ogni occasione (alberi di natale, uova di pasqua, oggetti d'uso comune, ecc.) e l'eventuale cornice. Se occorre, potete perfino sostituire al set di base qualsiasi set di caratteri standard (ad es. quelli installati nel vostro sistema) che verrà automaticamente adattato, e utilizzare come grafica qualsiasi schermata standard IFF (realizzata, ad esempio, con DPaint).

SB576 - STAMPA BIGLIETTI DA VISITA (Lire 29.900) VisitingCard consente di stampare biglietti da visita sfruttando al massimo le qualità grafiche della vostra stampante. Dovete solo digitare i vostri dati scegliere il tipo di biglietto che vi piace di più (fra oltre 50 tipi!), selezionare eventualmente incorniciatura e grafica aggiuntiva (diversi soggetti già disegnati!) e poi stampare! Anche in questo caso (vedi SB577) potete utilizzare qualsiasi set di caratteri e qualsiasi disegno esterno.

SB553 - VIDEOTITOLAZIONI SPECIALI 2 (Lire 29.900) F-Titler Exploder, per fare esplodere testi e immagini utilizzando un fantastico effetto speciale (con audio!) che sfrutta al massimo le capacità grafiche di Amiga (ogni pixel diventa una scheggia!) *Disintegrazione di singole lettere, parole e oggetti grafici, bombardamento di interi testi e immagini *Disponibili quattro tipi di distruzione e un programma a parte per creare esplosioni personalizzate (Explosion Maker - SB552 - lire 29.900) *Centramento automatico dei testi anche su più linee *Svariate modalità di comparsa e scomparsa *Uso di set di caratteri standard o Grafici *Uso di immagini e oggetti grafici prelevati da schermate standard IFF.

SB541 - TITOLAZIONI TRIDIMENSIONALI! (Lire 59.900) Title Animator 3D, consente di creare in pochi istanti fantastiche animazioni di testi tridimensionali e oggetti solidi. *Movimenti in profondità, rotazioni, effetti gravitazionali, moti accelerati, decelerati, oscillanti, ecc *Rende tridimensionali i vostri testi (o disegni) bidimensionali! *Esegue e produce animazioni standard (tipo Deluxe Paint)

SB501 - FINANZE PERSONALI (Lire 39.900). Personal Budget, gestisce qualsiasi movimento di denaro (stipendi, spese, andamento di attività commerciali, situazione di conti correnti, eccetera) *Visualizza e stampa, in ogni momento, elenchi di movimenti, bilanci e grafici!

SB502 - RACCOLTA VIDEOCASSETTE (Lire 29.900). VCR Base, un database specifico per l'archiviazione e la catalogazione di videocassette *Archivia titolo, regista, interpreti, genere, codice cassetta e trama *Visualizza/stampa elenchi generali e parziali.

SB509 - ARCHIVIO NOMINATIVI E STAMPA ETICHETTE (lire 25.900). Ety è un programma per archiviare nomi, indirizzi e numeri di telefono *Stampa su etichette a modulo continuo *Visualizza elenchi *Ordina, stampa e seleziona i dati secondo Nome, Indirizzo, C.A.P. o numero di telefono.

SB526 - FOGLIO ELETTRONICO (Lire 39.900) Graphic Calc, una specie di foglio quadrettato su cui potete scrivere sia testi, sia valori numerici da elaborare secondo qualsiasi operazione algebrica o logica. In pratica è come avere un quaderno che scrive per voi i risultati delle operazioni, i totali in fondo alle tabelle, ecc. *Permette di disporre ovunque sulla pagina grafici rappresentativi di gruppi di dati (anche con legenda e grandezze percentuali!) *Formule sofisticate, gestione mouse e stampa in tutti i formati!

MODALITÀ DI PAGAMENTO, TIPO E COSTO SPEDIZIONE

A) Contrassegno (lire 7.500), 1 settimana circa
B) Vers. anticip. Sped. racc.(lire 5.000), 1 sett.
C) Vers. anticip. Sped. norm. (gratis), 2/3 sett.
D) Contrass. espresso (lire 10.500), 2/4 giorni
E) V. antic. Sped. racc. espr. (lire 8.000) 2/4 gg
F) V. antic. Sped. espresso (lire 3000) 2/4 giorni

COME RICEVERE I PROGRAMMI

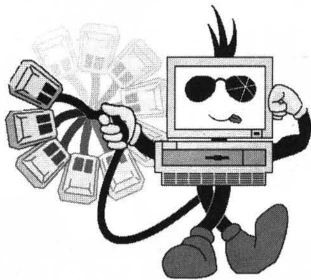
Per ordinazioni telefoniche chiamate lo 02.39320732. Per ordinazioni postali scrivete il vostro indirizzo negli appositi spazi, segnate le caselle corrispondenti ai programmi che volete ricevere e il tipo di spedizione desiderata. Ritagliate o fotocopiate la pagina e inviatela, in busta chiusa, all'indirizzo sottoriportato. Potete scegliere se pagare in contrassegno al postino oppure anticipatamente effettuando il versamento (costo programmi + spese spedizione) tramite bollettino postale (CCP n. 18461202 intestato a Studio Bitplane, v.le Jenner 74, 20159 MILANO). In tal caso ricordate di inviarci, oltre alla pagina, anche la ricevuta di versamento (o fotocopia).

NOME:____

INDIRIZZO: ____

C.A.P/Città:____

*N.B. il programma in omaggio deve costare meno di lire 50.000



editoriale

Rifondazione amighista

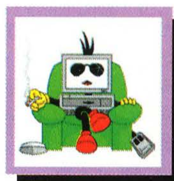
Come tutti voi ho fatto di Amiga la mia passione quotidiana, anche se ho delle esigenze e un passato diversi; infatti sono un programmatore ma, mentre la stragrande maggioranza dei programmatori vengono da piattaforme quali il C64 o altre della linea Commodore o di altre case, io provengo proprio da lui: l'odiatissimo PC; anzi non l'ho mai lasciato per motivi di lavoro, e sfortunatamente credo di non lasciarlo ancora per un bel pezzo. All'inizio quando l'Amiga era ancora una novità ero incuriosito da questa macchina, ma non per questo ne ero abbagliato, dato che (da quello che si vedeva allora) ero dell'opinione che le stesse cose potevano essere fatte con un compatibile e che ben presto sarebbero state realizzate; ciò non toglie che ne ero incuriosito e dato che non si avevano notizie dettagliate tramite le normali fonti di informazione, ho deciso di rischiare comprando un Amiga 500; inutile dirvi le emozioni all'accensione perché penso le abbiate provate tutti, ma quella era solo la punta dell'iceberg; infatti il bello doveva ancora venire, e quando iniziai a programmare ed a racimolare le prime informazioni dettagliate sulle caratteristiche sia software sia hardware iniziavo ad accorgermi che l'innovazione della macchina non era solo nel sistema operativo e nel come si presentevano i programmi, ma era ben più radicata: una struttura tecnologica tuttora non superata (forse raggiunta dal 3DO), composta da più processori che accedevano simultaneamente mediante 28 canali DMA alla stessa memoria; una struttura che permette di fare quello che fa a basso costo ed a risultati elevati; struttura che ha reso nulli alcuni capitoli dei libri di informatica; ma soprattutto una struttura che apriva molteplici possibilità creative: una manna per il programmatore. E così oggi succede che il mio "super" 486 DX2 66MHz con SCSI Vesa Local Bus, rimane nel tempo libero ad accumulare polvere nei confronti del mio "piccolo" A1200. Ora conosciamo tutti le vicissitudini riguardo alla Commodore, che all'uscita di questo numero potrebbero essere risolte, ma comunque siamo in una situazione grave: l'Amiga non subisce e non subirà un rinnovamento per parecchio tempo e rischia di essere surclassato dagli attuali e futuri compatibili che diventano sempre più economici e veloci; ma esiste ancora un'arma a nostra disposizione: il software. Produrre il miglior software possibile (mi rivolgo ai programmatori, naturalmente) che probabilmente non vedrà mai la luce sui compatibili e che farà la differenza anche sugli attuali Amiga incoraggiando così l'utenza a rimanere su Amiga. Forza Amiga!

Giuseppe Ligorio

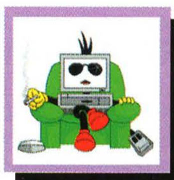
Enigma AMIGA RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI



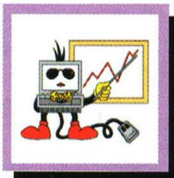
A PROPOSITO DI



BE-BOP

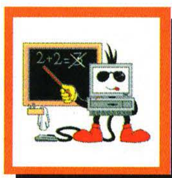


MERCATO

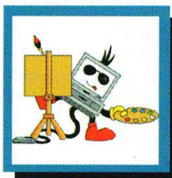


FEBBRAIO 61

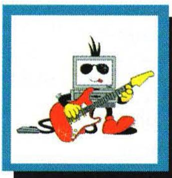
DIDATTICA



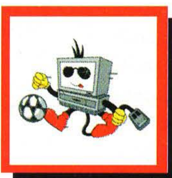
GRAFICA



MUSICA

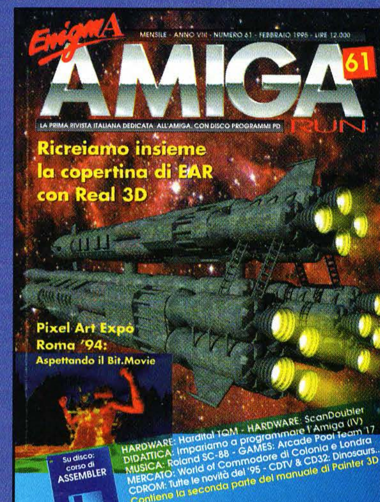


GAMES



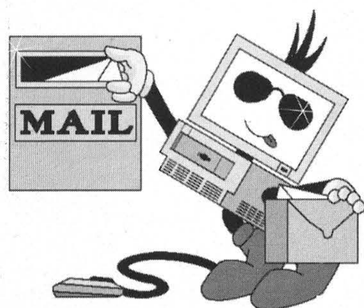
CDTV - CD32 - CDROM





Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfrognini
Direttore esecutivo:
Maverick Greissing
Capo redattore:
Michele Iurillo
Redazione di Milano:
Luigi Callegari, Francesco Oldani, Emil Abirascid
Redazione di Londra:
Salvatore Stilo, Vincenzo Morra
Hanno collaborato:
Alessandro Tasora, Andrea Rieder, Giuseppe Ligorio, Marco Milano, Ermanno Di Mario Stefano Epifani, William Molducci, Gigi "cips" Beltrame, Saverio Creanza, Valentina Oldani (testi), Marco Amato, Roberto Roberti
Pubblicità:
Marco Fregonara, Daniele Pagani, Maristella Boso
Tel. (02)38.01.00.30
Segreteria:
Valentina Oldani
Ufficio abbonamenti e arretrati:
Tiziana Monforti
Distribuzione:
Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75 20142 Milano, Tel. (02)84.67.545
Impaginazione:
Luca Parise
Stampa:
Sigraf - Via Vailate, 14 - 24024 Calvenzano (BG)
Fotografie e Mastering Disk:
Luigi Callegari
Realizzazione copertina:
Alessandro Tasora (immagine), Luca Parise, Michele Iurillo
Progetto Grafico:
Francesco Oldani, Michele Iurillo, Antonio Marangi, Luca Parise
Clip Art:
Alberto Geneletti
"Enigma Amiga Run" è un mensile edito da G.R. Edizioni S.r.l. Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano Registrazione del Tribunale di Milano **N.35 del 25/1/1988 - Redazione di Milano:**
Viale Espinasse, 93 20156 Milano Tel. (02)38.01.00.30
E-Mail: 72324,1174@compuserve.com

Pellicole realizzate con fotounità
Linotronic 330 Rip 50 presso: SIGRAF Via Vailate 14 - 24024 Calvenzano (BG) - Chiuso in redazione il **10/01/1995** - Chiuso in impaginazione il **18/01/1995**



La posta dei lettori

a cura di **Luigi Callegari**

Dtv e altro...

Sono un vostro fedele lettore di 48 anni e mi rivolgo a voi, come ho già avuto occasione di fare un'altra volta, per chiedervi di darmi una mano a sciogliere alcuni dilemmi che mi assillano in merito all'utilizzo di Amiga nel campo della grafica in genere, associata ad un uso privilegiato per quanto concerne la postproduzione video, in particolare: titolazione, montaggio, creazione di colonne sonore sincronizzate al video e mixing di riprese da videocamera con animazioni da computer. Sono già in possesso, da oltre quattro anni, di un Amiga 2000 espanso con una Impact dotata di 4 Mb ed un HD da 85 Mb. Ultimamente sono entrato in possesso di una Super BigBang con altri 4 Mb per cui, in quanto a memoria Ram e CPU veloci dovrei essere a posto. Possiedo anche un vecchio Nec Multisync II, il quale dovrebbe garantirmi tutte le risoluzioni fino a 800x600. Avrei intenzione di conservare il 2000, dato che il 4000 non mi soddisfa. L'uso che intendo fare di questo sistema è destinato a restare circoscritto all'ambito amatoriale, ma deve essere in grado di garantire livelli qualitativi almeno decorosi. Preciso altresì che il budget disponibile per togliermi lo "sfizio" è di circa 4 milioni, da destinare in parte all'acquisto di Scala ed Echo EE100. Per brevità, riassumo nei punti seguenti i problemi che mi si prospettano nel volere assemblare un sistema che possa fare al caso mio:

1) È possibile trasferire la grafica ad alta risoluzione, 24 bit, con mezzi non professionali senza drastiche perdite di qualità su nastro video, oppure è fruibile solo nel caso si faccia della grafica pura 2D o 3D (per esempio, immagini da stampare o da osservare soltanto in RGB)?

2) Un insieme hardware costituito da genlock + digitalizzatore + scheda video a 24 bit è costituito da G-Lock, Egs 28/24 o Picasso II e Videon 4 può ancora essere validamente sostituito da una scheda IV 24 (facilmente reperibile a metà prezzo).

3) In caso contrario, vista la necessità di fare convivere stabilmente genlock, scheda a 24 bit e digitalizzatore, potreste indicarmi un insieme di queste periferiche compatibili tra di loro senza problemi, oltre che con Scala?

A tale proposito ho potuto notare come molti di questi elementi, usciti dai vari test singolarmente meritevoli di ottimi giudizi, all'atto pratico possono rivelarsi fonti di grattacapi non indifferenti e di relativo denaro buttato via in malo modo. Un esempio: avendo deciso l'acquisto di una scheda Picasso II, sono venuto a conoscenza, per fortuna in tempo, del fatto che per genlockare l'uscita video della stessa è necessario interporre un TBC (dal costo "irrisorio" di 2 milioni!). Altro esempio: chi ha munito il proprio Amiga 2000 di un nuovo Kickstart 3.1, se acquista una scheda Retina (perché non ha letto l'articolo relativo su EAR47), è costretto a disfarsi di uno dei due!

Peppino Losardo
87020 Cetraro M. CS

Partendo dalle sue conclusioni finali, non possiamo che sottolineare che in un mercato come quello di Amiga è fondamentale disporre di notizie ed informazioni tecniche "su strada". Molte riviste estere, anche largamente vendute, spesso trattano molto superficialmente aspetti di funzionamento dell'hardware (i casi da lei citati) o del software (basti pensare che solo EnigmA segnalò, su una dozzina di riviste internazionali, che il SAS/C 5.0 da ottocentomila lire era, all'atto pratico, talmente bacato da essere inutilizzabile...) con conseguenti gravi danni per i lettori. Prima di acquistare qualcosa, occorre leggere (prove approfondite di amighisti competenti) e, possibilmente, provare il più possibile il materiale prima di acquistarlo.

1) È possibile, ad esempio con Picasso e Pablo. Occorre tuttavia ricordare che la risoluzione orizzontale del VHS non supera le trecento linee, quindi occorre un videoregistratore con superiore banda passante, altrimenti è impossibile osservare i dettagli più fini.

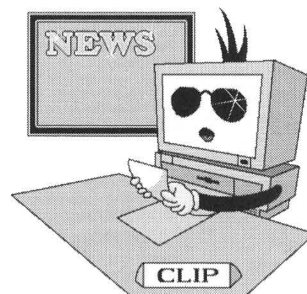
2) No: la IV 24 non può sostituire una "vera" scheda grafica, perché è pur sempre un frame grabber. È utilissima invece per registrazioni video a passo uno (avendo l'attrezzatura), operazioni con genlock eccetera, ma per la grafica occorre una scheda apposita.

3) Dovremmo provarle in pratica, prima di rispondere. Non ci sentiamo di parlare per sentito dire e consigliare configurazioni e schede mai pervenute in redazione e che non abbiamo mai potuto provare.

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
Rubrica della posta
Viale Espinasse, 93
20156 Milano
Email:
72324,1174@compuserve.com

Novità dal mondo Amiga



di **Michele Iurillo**

Texas Flood: le novità dell'Advanced Systems & Software

La Advanced Systems è presente sul mercato statunitense e mondiale con una grande serie di prodotti. Molti di questi sono sconosciuti ai più. Grazie ai prodigi telematici siamo andati a trovare gli amici texani (si fa per dire) per sapere qualche cosa di più sui loro prodotti realizzati in Germania.

Dynamic Cache

Dynamic Cache è un programma intelligente per il Disk-caching che permette un aumento della velocità delle operazioni su disco da un minimo del 500% ad un massimo del 1000%. Dynamic Cache è molto semplice da utilizzare ed è completamente configurabile. Vediamo qualche caratteristica sommaria: compatibilità accertata: SCSI, SCSI-II, IDE e con i controller: Commodore, GVP, Supra, IVS, ICD e Xetec. I file system compatibili sono: OFS (old file system), FFS (Fast file system) e DCFS (Dynamic Cache File System). Il programma lavora anche senza problemi con partizioni di tipo Crossdos e con la maggior parte di quelle partizioni non-Amiga Dos. Da segnalare la capacità di Dynamic Cache di gestire tutta la memoria disponibile senza intaccare minimamente il funzionamento di tutti gli altri programmi presenti in quel momento. Dynamic Cache possiede un'interfaccia di grande agilità realizzata secondo i canoni dettati dalla Commodore (finché esisteva) con sistema 2.0 Style Guide e Font sensitive. Per semplificare la vita di tutti gli utenti sono previste diverse possibilità per realizzare configurazioni direttamente dall'utente o in modo automatico dal programma il quale analizza il sistema ospite e realizza la configurazione migliore per il programma. Gli utenti avanzati potranno comunque editare tutti i parametri in qualsiasi momento. Il sistema richiesto per Dynamic Cache è: Amiga OS 2.04 o superiore, 1 MB minimo di Ram (Chip o Fast) 2 MB di Fast ram sono raccomandati. La compatibilità è come gia detto elevata visto che il programma è compatibile con tutti i file-system che si appoggino ad una tecnologia block-oriented.

Cdrive

La proposta della ditta texana a riguardo del mercato delle file system per CD è il programma Cdrive. Seppur già ampiamente presenti nel PD questo genere di programmi sono di indubbio successo. Un successo che verrà ridimensionato da una nuova ed eventuale versione del nostro sistema operativo che preveda l'ovvia presenza del file system per CD.
A dire il vero il programma AmiCD-ROM fa già onestamente il suo lavoro (funziona anche con la SCSI della Emplant) ma quello che la Advanced Systems and Software ci offre è molto di più. Formati supportati: ISO 9660 Level 1 e 2, Rockridge, High Sierra.. Compatibile con Dynamic Cache per un utilizzo più "spedito" del CD.

Blizzard 1230-II Turbo

La nuova scheda di espansione per il 1200 viene fornita in due versioni: 40 Mhz e 50 Mhz. Entrambe le versioni possono contare su una MMU (Memory Managing Unit) e su una velocissima interfaccia Fast SCSI-II DMA (la stessa tecnologia usata per la scheda FastLane Z3). La scheda può ospitare sino a 64 Mbyte di fast ram in tutti i formati: 1,2,4,8,16 o 32 Mbyte in Simms (singoli o a doppia faccia). L'interfaccia possiede ovviamente anche la batteria tampone per l'orologio. Il transfer rate dichiarato per l'interfaccia SCSI è di 10 MB al secondo sia utilizzando il bus sia utilizzando la porta esterna. Il kit contiene Dynamicache e Cdrive CD-ROM File system.
La presenza di un connettore denominato Future DMA port permetterà la connessione a nuovi prodotti allo studio della Advanced Systems & Software (come MPEG decoder e moduli per la compatibilità CD32). La scheda, come d'altronde tutte le produzioni hardware della Advanced Systems & Software, è realizzata completamente in SMT (Surface Mounted Technolgy).

Bilzzard 4030 Turbo Board

Questa scheda è dedicata a tutti i possessori di A4000/030 che vogliono qualche Mips in più per il loro scatolotto. Permettendo un "clocaggio" a 50 Mhz della sua CPU68030, e quindi raddoppiando la potenza espressa dall'030 base, questa scheda permette di soddisfare l'enorme richiesta di potenza, da parte dell'utenza Amiga, a basso costo. L'espandibilità della scheda permette anche di inserire una FPU veramente veloce. Il 68882 a 50 Mhz può infatti essere ospitato sulla scheda portando le prestazioni di un A4000/030 paragonabili a quelle di un A4000/040 (spendendo molto meno!).



Bit.Movie '95 e Bit.Music '95

Computer Art Festival
Riccione ITALY
13 - 17 Aprile '95 - Palazzo del Turismo

Molti artisti, designer hanno contribuito negli ultimi cinque anni a far crescere l'interesse verso Bit. Movie, che è ora un evento internazionale molto atteso. Negli ultimi anni lo scopo di Bit. Movie è stato quello di dare ad animatori e designer l'opportunità di mettere a confronto le tendenze creative, le idee, le tecniche innovative, le nuove forme narrative nate dalle immagini digitali create su personal computer. Le ultime due edizioni di Bit. Movie indicano un significativo sviluppo del concorso: il totale delle opere pervenute nel '94 è stato di 534, 129 in più rispetto alle 405 del 1993. Gli autori sono stati 226, 52 in più rispetto ai 174 del '93.

Bit. Movie è un evento artistico sempre più conosciuto ed apprezzato sulla scena internazionale, sganciato da interessi o finalità commerciali, in particolar modo rivolto al mondo dei giovani e delle produzioni realizzate su sistemi a basso costo, che presenta lo stato dell'arte della produzione di immagine di sintesi, computer animation e composizione musicale su personal computer.


© Bit.Movie '95, Eva Fontana

Bit. Movie è promosso dal Comune di Riccione in "partnership" con un'associazione di appassionati di computer grafica e multimedia. Nella settima edizione Bit. Movie ha ricevuto il contributo della Comunità Economica Europea, attraverso il programma "Kaleidoscopio", la cui finalità è di promuovere un migliore accesso del pubblico alla conoscenza e la diffusione della cultura, la cooperazione artistica, culturale e professionale tra i paesi europei.
I personal computer ed il software hanno raggiunto nel corso degli ultimi anni un elevato livello di evoluzione tecnologica. Gli autori hanno finora ricercato prevalentemente la perfezione tecnica, sfruttando le potenzialità che l'hardware ed il software mettevano loro a disposizione. Bit. Movie è stato testimone dello sviluppo della computer grafica come mezzo di comunicazione e di creazione artistica. Molti artisti e designer, che vedevano la computer grafica come un intruso nel loro territorio, hanno cominciato ad abbracciare questa nuova tecnologia e ad esplorarne le potenzialità. Il computer cambia il ritmo del processo creativo. Le trasformazioni sono virtualmente istantanee per mezzo del computer, che va considerato come un nuovo medium con la sua propria impronta visiva, determinata dai pixel, tradotta in una foto, in una stampa a sublimazione, in un video od in qualche altra forma di "output".
La prevalenza della ricerca del virtuosismo tecnico, del fotorealismo, prevalente sul finire degli anni '80, di cui Bit. Movie è stato testimone, sta lasciando il posto ad un uso del mezzo guidato dalla creazione artistica. Ora grafici ed illustratori possono spingere il medium verso nuovi livelli e negare tutte le qualità tipicamente associate alla computer grafica, come superfici lisce, lucentezze metalliche, sorgenti di luce da 'messa in scena teatralé, o manichini con facce e teste squadrate e prive di stile. Se la ricerca del fotorealismo e della perfezione tecnica da molti autori non è ancora superata, qual'é la via per raggiungere un proprio stile espressivo?
La strada da prendere dipende da ciascun artista. Per alcuni il nuovo traguardo nella computer grafica può essere il contrario del fotorealismo, l'astrattismo o tecniche simili alla pittura. La sintesi di programmi 2D e 3D permette di spingere la curva dell'esplorazione della computer grafica molto più lontano di prima. Il software 2D e 3D sta già segnando un progresso verso la fluidità del segno pittorico e di colori un tempo realizzati solo su 'paletté di Picasso o Peter Paul Rubens.
Gli artisti che usano il computer cominciano ad utilizzare le varie tecniche rese disponibili da programmi che stanno finalmente avvicinandosi alle loro esigenze, unendo grafica 3D, tecniche pittoriche 2D e "live action video". Ciò che risulterà importante sono le passioni, le idee, che sono la vera forma dell'arte. Possiamo credere che saranno gli artisti a guidare il medium, non il contrario.
Nel settore del digital video e dell'animazione, alcuni programmi permettono di combinare immagini e suono con la stessa facilità con cui gli illustratori tagliano, incollano e processano le immagini per la stampa. Possiamo immaginare quale sarà il futuro della computer animation. L'emergere di prodotti professionali e a basso costo lascia immaginare lo stesso tipo di cambiamenti per l'universo del video che si affermarono negli anni 80 nell'industria del publishing con l'introduzione delle stampanti laser. Ora tutti siamo in grado di preparare e stampare documenti e molte persone operano quotidianamente con gli strumenti più diffusi di publishing. Appena si diffonderanno anche nel settore del video sistemi di editing, composizione ecc. i costi per produrre effetti speciali calerà e molti artisti, creativi, ecc. stimolati dalla nuova domanda che si formerà saranno portati ad impiegare il loro talento per tentare di produrre quelle cose che precedentemente avrebbero richiesto gli sforzi della Industrial Light and Magic.
Sistemi hardware e video sempre più sofisticati, schede di acquisizione e registrazione stanno migliorando in qualità e diminuendo nei costi. Allo stesso tempo i canali aperti della distribuzione come i nuovi CD-ROM, la TV via satellite, la Tv via cavo ed interattiva e forse la HDTV promettono uno sviluppo per gli artisti che un tempo non potevano competere con l'industria dominata dai network. La rivoluzione del Desk Top Video, nata con l'Amiga, ha preso il via e sta per coinvolgere molto rapidamente tutte le piattaforme. Il rapido miglioramento delle tecniche di compressione ora rende possibile far stare 74 minuti di filmato con qualità vicina al VHS su un singolo CD-ROM. Si sta già cercando di aumentare la densità dei dati standard di un CD-ROM, così sarà possibile distribuire anche i films su CD-ROM. Considerando il relativo costo con cui possono essere masterizzati e duplicati possono essere per il video e l'animazione ciò che la stampa fu per l'arte e la letteratura. Non è lontano il giorno in cui sarà molto facile catturare con il video un'azione, manipolarla e modificarla, aggiungere un'animazione, realizzare un'opera completa ed infine il master per la duplicazione, tutto dal nostro

tavolo di casa. Il Ciberspazio è vicinissimo a noi. Alcune modifiche sono state apportate per venire incontro alle nuove domande, all'evoluzione della produzione, consolidando così la credibilità del concorso.
L'introduzione di una categoria DEMO / Interactive Multimedia nella quale possono partecipare i dimostrativi realizzati dai programmatori che riescono a sfruttare al massimo le potenzialità dell'hardware grafico e sonoro ed inoltre le opere interattive multimediali che fanno uso di grafica, suono e la cui caratteristica è l'interattività.
L'estensione dei premi anche al 2 ed al 3 classificato nella sezione immagine. Un premio speciale per la migliore colonna sonora originale attribuito dalla giuria ad un'opera video, con l'intento di promuovere la composizione musicale legata alle immagini ed alla comunicazione.
Il concorso Bit. Music, inserito quest'anno nel bando di concorso ufficiale della manifestazione. I premi che complessivamente aumentano da Lit. 10.000.000 del 94 a Lit. 18.000.000 nel '95 portando così il concorso su standard internazionali. Ti invitiamo a partecipare al concorso Bit. Movie '95 in una o più sezioni di tuo interesse. Qui di seguito puoi trovare il regolamento del concorso.

Carlo Mainardi

REGOLAMENTO CONCORSO ANIMAZIONE GRAFICA

Articolo 1
Il Comune di Riccione con la direzione artistica e l'organizzazione della Coop. O. N. U. One Nation Underground e del Circolo Ratataplan, promuove l'ottava edizione del concorso internazionale di animazione grafica nell'ambito del Festival Internazionale di Computer Art Bit. Movie '95, che si terrà al "Palazzo del Turismo" di Riccione dal 13 al 17 aprile 1995.

Articolo 2
Ogni concorrente può partecipare con animazioni realizzate su personal computer. Le animazioni devono essere visualizzate sullo schermo del calcolatore e perciò risiedere nella sua memoria.

Articolo 3
Sono accettate animazioni che richiedono il seguente hardware:
a) PC/IBM e compatibili (scheda grafica VGA e SVGA).
b) Amiga (scheda grafica standard, AGA chip set incluso)
c) Macintosh (scheda grafica standard)

Articolo 4
Le opere partecipanti al concorso saranno suddivise in tre categorie: Animazione 2D, Animazione 3D, DEMO.

Articolo 5
Ogni concorrente può presentare al massimo tre opere.

Articolo 6
I lavori possono essere registrati su floppy disk (anche backup di hard disk), su cartucce Syquest da 44Mb o 88Mb, su disco magneto ottico da 230 Mb, su CD ROM, e devono essere accompagnati dalla scheda allegata al presente regolamento interamente compilata e firmata. I dati della scheda saranno inseriti nel catalogo. Ciascun disco deve contenere sull'etichetta l'indicazione del sistema hardware utilizzato (Ms/Dos, Amiga, Mac), il nome della sezione nella quale l'opera partecipa (Animazione 2D, Animazione 3D, DEMO / Interactive Multimedia), il titolo dell'opera, il nome dell'autore. L'autore può allegare materiale informativo. L'autore può far pervenire una videocassetta (consigliato supporto Betacan SP di prima generazione) su cui è registrata l'animazione. La commissione tecnica, potrà decidere di utilizzare il supporto magnetico fornito dall'autore, verificata la completa uguaglianza con l'animazione fornita su floppy disk, per la realizzazione del nastro video che sarà proiettato durante il concorso. I materiali che perverranno alla segreteria organizzativa del Festival non saranno restituiti all'autore. Il concorrente concede alla Commissione di Programma il diritto di presentare liberamente e duplicare l'opera ai fini promozionali della manifestazione Bit. Movie.

Articolo 7
Ogni animazione non può superare la durata massima di 5 minuti e deve essere accompagnata dalle istruzioni complete relative all'installazione su hard disk e da un'immagine significativa registrata su floppy disk in uno dei seguenti formati grafici: TGA, TIFF, IFF, JPEG 100% qualità. Il disco deve contenere sull'etichetta il titolo dell'opera, il nome dell'autore, l'indicazione del sistema hardware utilizzato (Ms/Dos, Amiga, Mac) e la scritta "Immagine significativa".

Articolo 8
Le opere devono pervenire, franco di ogni spesa, all'indirizzo:

Bit. Movie '95
Via Bologna 13
47036 RICCIONE.

Articolo 9
Le opere devono pervenire entro il 31 gennaio 1995 (farà fede del rispetto del termine la data del timbro postale di spedizione).

Articolo 10
Le opere pervenute entro il termine saranno selezionate da una commissione di esperti sulla base del livello tecnico, dell'espressione e comunicazione delle idee. La commissione deciderà quali ammettere alla fase finale del concorso. Sarà possibile fare il download della lista di tutte le opere pervenute e di quelle ammesse alla fase finale del concorso via Internet al sito FTP:

```
cnuce-arch.cnr.it
enter as anonymous
password: user's e-mail
in the directory pub/bitmovie
X-problems to: scopigno@cnuce.cnr.it
```

e sulla BBS Fido Rimini dal 15 marzo 1995. Per l'elaborazione ciascun concorrente può utilizzare i programmi di grafica esistenti o software proprietario. La commissione considererà motivo di preferenza per l'ammissione la non utilizzazione di oggetti di pubblico dominio e la completa originalità dell'opera. L'autore che utilizza oggetti di pubblico dominio o riproduce opere già esistenti ha l'obbligo di dichiararlo nella scheda di iscrizione. Le opere inedite saranno valutate dalla commissione con preferenza rispetto a quelle già pubblicate o presentate in altri concorsi e manifestazioni. La decisione della commissione è insindacabile.

Articolo 11
Una commissione tecnica provvederà all'installazione su hard disk delle animazioni pervenute ed al riversamento in video. I titoli saranno aggiunti in fase di postproduzione video, perciò si consiglia di non apporre titoli animati poiché verrebbero esclusi dalla registrazione.

Articolo 12
Le opere selezionate saranno presentate al pubblico nella sala del Concorso su schermi video. Le opere della sezione DEMO / Interactive Multimedia saranno visualizzate in tempo reale sul monitor del calcolatore. Il pubblico valuterà le opere con apposite schede voto ed assegnerà il Premio del Pubblico. Una giuria qualificata assegnerà il Premio della Giuria. I nomi dei giurati, giornalisti ed esperti del settore saranno resi noti a mezzo stampa. La giuria ed il pubblico assegneranno premi al 1, 2 e 3 classificato delle sezioni 2D e 3D. Il pubblico stabilirà il vincitore della sezione DEMO / Interactive Multimedia. Sono previste segnalazioni per opere meritevoli e premi offerti dagli sponsors. Ogni concorrente ammesso alla fase finale del concorso riceverà in omaggio il catalogo e la videocassetta contenente le animazioni di Bit. Movie '95.

Articolo 13
La premiazione avverrà lunedì 17 aprile 1995 alle ore 17.

Articolo 14
Il giudizio della giuria è insindacabile e la partecipazione al concorso comporta l'accettazione integrale del presente regolamento.

Premio della giuria:

	categoria 2D	categoria 3D
1 classificato	Lit.1.000.000	Lit. 1.000.000
2 classificato	Lit. 600.000	Lit. 600.000
3 classificato	Lit. 300.000	Lit. 300.000

Premio del pubblico:

	categoria 2D	categoria 3D
1 classificato	Lit. 1.000.000	Lit. 1.000.000
2 classificato	Lit. 600.000	Lit. 600.000
3 classificato	Lit. 300.000	Lit. 300.000

Premio del pubblico:
categoria DEMO / Interactive Multimedia
1 classificato Lit. 500.000

REGOLAMENTO CONCORSO IMMAGINE STATICA

Articolo 1
Il Comune di Riccione con la direzione artistica e l'organizzazione della Coop. O. N. U. One Nation Underground e del Circolo Ratataplan, promuove l'ottava edizione del concorso internazionale di immagine statica, nell'ambito del Festival Internazionale di Computer Art Bit. Movie '95, che si terrà al "Palazzo del Turismo" di Riccione dal 13 al 17 aprile 1995.

Articolo 2
Ogni concorrente può partecipare con immagini statiche realizzate su personal computer.

Articolo 3
Sono accettate immagini elaborate con il seguente hardware:
a) PC/IBM e compatibili.
b) Amiga.
c) Macintosh.

Articolo 4
Le opere partecipanti al concorso di immagine statica saranno suddivise nelle categorie: Immagine 2D, Immagine 3D, VETTORIALE.

Articolo 5
Ogni concorrente può presentare al massimo quattro opere.

Articolo 6
I lavori devono essere registrati su floppy disk (anche backup di hard disk) ed accompagnati dalla scheda allegata al presente regolamento interamente compilata e firmata. I dati della scheda saranno inseriti nel catalogo. Ciascun disco deve contenere sull'etichetta l'indicazione del sistema hardware utilizzato (Ms/Dos, Amiga, Mac), il nome della categoria nella quale l'opera partecipa (Immagine 2D, Immagine 3D, VETTORIALE), il titolo dell'opera, il nome dell'autore. I materiali che perverranno alla segreteria organizzativa del Festival non saranno restituiti all'autore. Il concorrente concede alla Commissione di Programma il diritto di presentare liberamente e duplicare l'opera ai fini promozionali della manifestazione Bit. Movie.

Articolo 7
Le opere devono pervenire, franco di ogni spesa, all'indirizzo:

Bit. Movie '95
Via Bologna 13
47036 RICCIONE.

Articolo 8
Le opere devono pervenire entro il 31 gennaio 1995 (farà fede del rispetto del termine la data del timbro postale di spedizione).

Articolo 9
Le opere pervenute entro il termine saranno selezionate da una commissione di esperti sulla base del livello tecnico, dell'espressione e comunicazione delle idee. La commissione deciderà quali ammettere alla fase finale del concorso. Sarà possibile fare il download della lista di tutte le opere pervenute e di quelle ammesse alla fase finale del concorso via Internet al sito FTP:

```
cnuce-arch.cnr.it
enter as anonymous
password: user's e-mail
in the directory pub/bitmovie
X-problems to: scopigno@cnuce.cnr.it
```

e sulla BBS Fido Rimini dal 15 marzo 1995. Per l'elaborazione ciascun concorrente può utilizzare i programmi di grafica esistenti o software proprietario. La commissione considererà motivo di preferenza per l'ammissione la non utilizzazione di oggetti di pubblico dominio e la completa originalità dell'opera. L'autore che utilizza oggetti di pubblico dominio o riproduce opere già esistenti ha l'obbligo di dichiararlo nella scheda di iscrizione. Le opere inedite saranno valutate dalla commissione con preferenza rispetto a quelle già pubblicate o presentate in altri concorsi e manifestazioni. La decisione della commissione è insindacabile.

Articolo 10
Una commissione tecnica provvederà allo sviluppo su diapositiva e stampa su cibachrome delle immagini ammesse al concorso. La commissione tecnica consiglia di non inserire nell'immagine il nome dell'autore. Il nome dell'autore verrà inserito nella didascalia della stampa ed ogni qualvolta l'immagine sarà pubblicata a scopo promozionale della manifestazione Bit. Movie.

Articolo 11
Le immagini possono essere elaborate su personal computer dotato di qualunque tipo di scheda grafica. Le immagini che rientrano nella categoria 2D e 3D devono essere salvate in uno dei seguenti formati grafici: TGA, TIFF, PCX, IFF, JPEG 100% qualità. Si consigliano risoluzioni elevate e massimo numero di colori per ottenere una buona qualità dell'immagine stampata. La risoluzione consigliata è di 1024 x 683 pixel (aspect ratio 1:1) o superiore, mantenendo il rapporto 3 (base) x 2 (altezza). Le immagini che rientrano nella categoria VETTORIALE devono essere salvate in uno dei seguenti formati: CDR (CorelDRAW), EPS (Adobe Illustrator), AI (Adobe Illustrator), DRW (Micrografx).

Articolo 12
Il pubblico valuterà le immagini selezionate con apposite schede voto ed assegnerà il Premio del Pubblico. Una giuria qualificata assegnerà il Premio della Giuria. I nomi dei giurati, giornalisti ed esperti del settore, saranno resi noti a mezzo stampa. La giuria ed il pubblico assegneranno premi al 1, 2 e 3 classificato delle categorie 2D, 3D ed inoltre al 1 classificato nella categoria VETTORIALE. Sono inoltre previste segnalazioni per opere meritevoli e premi offerti dagli sponsors. Ogni concorrente ammesso alla fase finale del concorso riceverà in omaggio il catalogo contenente le immagini che la commissione di esperti sceglierà di pubblicare tra quelle selezionate.

Articolo 13
La premiazione avverrà lunedì 17 aprile 1995 alle ore 17.

Articolo 14
Il giudizio della giuria è insindacabile e la partecipazione al concorso comporta l'accettazione integrale del presente regolamento.

Premio della giuria:

	categoria 2D	categoria 3D
1 classificato	Lit. 500.000	Lit. 500.000
2 classificato	Lit. 300.000	Lit. 300.000
3 classificato	Lit. 200.000	Lit. 200.000

categoria VETTORIALE
1 classificato Lit. 300.000

Premio del pubblico:

	categoria 2D	categoria 3D
1 classificato	Lit. 500.000	Lit. 500.000
2 classificato	Lit. 300.000	Lit. 300.000
3 classificato	Lit. 200.000	Lit. 200.000

categoria VETTORIALE
1 classificato Lit. 300.000

REGOLAMENTO CONCORSO VIDEO

Articolo 1
Il Comune di Riccione con la direzione artistica e l'organizzazione della Coop. O. N. U. One Nation Underground e del Circolo Ratataplan, promuove l'ottava edizione del Festival Internazionale di Computer Art Bit. Movie '95, che si svolgerà a Riccione, nelle sale del "Palazzo del Turismo", dal 13 al 17 Aprile 1995. La Commissione di Programma istituisce un concorso di opere video generate con la computer grafica.

Articolo 2
Il concorso è diviso in due sezioni:
1. Personal Computer.
Nella sezione Personal Computer la Commissione di Programma accetterà opere video realizzate sul seguente hardware:
a) PC/IBM compatibili,
b) Amiga,
c) Macintosh
ed altri personal computers le cui prestazioni possono essere aumentate da schede grafiche ed acceleratrici.
2. Graphic Workstation.
Nella sezione Graphic Workstation la Commissione di programma accetterà opere video realizzate su computers o micro-computers senza limiti di hardware.

Articolo 3
Le opere video devono essere inerenti una delle seguentiaree della computer grafica:

1. Fiction
2. Simulazione,
3. Visualizzazione Scientifica,
4. Visualizzazione di Architettura,
5. Arte,
6. Effetti speciali,
7. Ricerca,
8. Pubblicità
9. Sigle televisive
10. Music Video

Articolo 4
Ciascun concorrente può presentare al massimo tre opere. La Commissione di Programma si riserva il diritto di presentare solo alcune parti più significative di un'opera video, qualora essa dovesse risultare troppo lunga. La Commissione di programma si riserva il diritto di inserire d'ufficio un'opera nella sezione Graphic Workstation se, a suo insindacabile giudizio, l'hardware utilizzato, comprendente tutte le "add on boards", è pari per prestazioni ad una workstation grafica.

Articolo 5
I concorrenti possono presentare le opere video sui seguenti media:
-Betacam SP (solo standard PAL).
-Betacam (solo standard PAL).
-Nastro magnetico 3/4 inch BVU (high band).
-Nastro magnetico 3/4 inch U-Matic low band).
-Nastro magnetico 1/2 inch SuperVHS.
-Nastro magnetico 1/2 inch VHS.
Le opere video devono essere inviate sul migliore supporto possibile (consigliato supporto Betacam SP di prima generazione).

Articolo 6
Le opere partecipanti devono essere accompagnate dalla scheda compilata e firmata, e da un'immagine significativa, su diapositiva o in formato elettronico (TGA, TIFF, IFF, JPEG 100% qualità). I concorrenti che iscrivono la loro opera nella sezione Personal Computer devono dare una descrizione completa ed accurata del sistema hardware utilizzato (CPU, memoria, hard disk, scheda grafica ed ogni add on board). Ciascun concorrente può allegare altre note informative. Il concorrente concede alla Commissione di Programma il diritto di presentare liberamente e duplicare l'opera ai fini promozionali della manifestazione Bit. Movie.

Articolo 7
Le opere devono pervenire, franco di ogni spesa, all'indirizzo:

Bit. Movie '95
Via Bologna 13
47036 RICCIONE.

Articolo 8
Le opere devono pervenire entro il 31 gennaio 1995 (farà fede del rispetto del termine la data del timbro postale di spedizione). I supporti magnetici non saranno restituiti e rimarranno al Centro di Documentazione sulla Computer Grafica della città di Riccione.

Articolo 9
Le opere pervenute saranno selezionate da una commissione di esperti sulla base del livello tecnico, dell'espressione e comunicazione delle idee. La commissione deciderà quali ammettere alla fase finale del concorso. Sarà possibile fare il download della lista di tutte le opere pervenute e di quelle ammesse alla fase finale del concorso via Internet al sito FTP:

```
cnuce-arch.cnr.it
enter as anonymous
password: user's e-mail
in the directory pub/bitmovie
X-problems to: scopigno@cnuce.cnr.it
```

e sulla BBS Fido Rimini dal 15 marzo 1995.

Articolo 10
Le opere selezionate saranno presentate al pubblico nella sala del Concorso su schermi video. Il pubblico valuterà le opere con apposite schede voto ed assegnerà il Premio del Pubblico. Una giuria qualificata assegnerà il Premio della Giuria. I nomi dei giurati, giornalisti ed esperti del settore, saranno resi noti a mezzo stampa. La giuria ed il pubblico assegneranno premi al 1 classificato nelle sezioni Personal Computer e Graphics Workstation. La giuria assegnerà inoltre un premio speciale ad un'opera video per la migliore colonna sonora originale. Sono inoltre previste segnalazioni per opere meritevoli e premi offerti dagli sponsors.

Articolo 11
Gli autori delle opere ammesse alla fase finale del concorso riceveranno in omaggio il catalogo e la videocassetta di Bit. Movie '95.

Articolo 12
La premiazione avverrà lunedì 17 Aprile 1995 alle ore 17.

Articolo 13
Il giudizio della giuria è insindacabile e la partecipazione al concorso comporta l'accettazione integrale del presente regolamento.

Premio della giuria:

	sezione PC	sezione GW
1 classificato	Lit. 1.000.000	Lit. 1.000.000

Premio del pubblico:

	sezione PC	sezione GW
1 classificato	Lit. 1.000.000	Lit. 1.000.000

Premio speciale della giuria:

migliore colonna sonora
1 classificato Lit. 500.000

REGOLAMENTO CONCORSO DI COMPOSIZIONE MUSICALE

Il notevole interesse dimostrato dal pubblico che ha affollato la sala nella quale si è tenuta la prima edizione, nonché i giudizi positivi apparsi su numerose riviste specializzate operanti nel settore musicale, hanno contribuito a rendere ancor più determinato l'impegno organizzativo mirato a proporre nel '95 la seconda edizione della manifestazione Bit. Music, che avrà luogo in concomitanza con l'ottava edizione della manifestazione internazionale di Computer Grafica Bit. Movie. Il Bit. Music '95 si terrà presso il Palazzo del Turismo di Riccione nei giorni 13, 14, 15, 16, e 17 Aprile 1995. Oltre alle iniziative previste dal programma della manifestazione, durante il Bit. Music '95 si terrà la seconda edizione del concorso musicale internazionale aperto a tutti i compositori, dilettanti e non. Tale concorso è aperto a tutti gli autori, iscritti o meno alla SIAE.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Articolo 1
Ogni autore può partecipare al concorso inviando un singolo pezzo, esclusivamente originale (i rifacimenti vengono "cestinati"). Onde consentire la partecipazione al maggior numero di compositori, tra gli eventuali molteplici pezzi inviati dal medesimo autore ne verrà estratto a sorte solamente uno, ovvero quello che verrà ammesso al concorso.
Sempre per rendere più ampia la partecipazione e, nel contempo, per non rendere annoiante la riproduzione dei brani, considerato che dovranno essere giudicati anche dai visitatori, il pezzo deve durare al massimo 3 minuti: tutto quanto viene dopo tale durata viene drasticamente tagliato.

Articolo 2
I brani musicali dovranno essere inviati sotto forma di file **General MIDI Standard** (. MID), non importa su quale computer siano stati realizzati. Considerata la notevole diffusione sulle varie piattaforme dei programmi in grado di gestire il formato dei dischetti DOS, il supporto richiesto per la memorizzazione dei file . MID dev'essere un dischetto compatibile MS-DOS.

Articolo 3
I pezzi verranno riprodotti mediante prodotti **General Midi**, con l'ausilio di sequencer software. Insieme al dischetto contenente il file General MIDI Standard del brano dev'essere inviata anche una cassetta audio contenente il pezzo così come l'autore lo ha concepito, in modo tale da consentire la verifica della fedeltà dei suoni riprodotti rispetto a quelli originali scelti dall'autore. E' importante sottolineare che ai fini dell'ammissione al concorso verranno presi in considerazione solamente i brani rispettosi dello standard **General MIDI Standard**. Pertanto, la presenza in un brano di eventuali riferimenti estranei a tale preset standard determinerà l'esclusione dello stesso dal concorso.

Articolo 4
Per iscriversi al concorso, l'autore dovrà inviare il dischetto contenente il file . MID e la cassetta audio contenente la registrazione del brano, inoltre dovrà necessariamente allegare la scheda contenente le specifiche seguenti:

-Corrispondenza delle tracce. Ovvero elenco dei numeri di strumento General MIDI Standard associati a ciascuna traccia. Breve presentazione artistica del pezzo (massimo 300 caratteri). Significati reconditi e motivo che ha portato alla nascita del pezzo.

-Breve presentazione tecnica del pezzo: armonia, melodia, arrangiamenti, ecc. Scheda tecnica riassuntiva: titolo, autore, durata, piattaforma usata, sequencer General MIDI Standard usato e pacchetti accessori.

-Dichiarazione di originalità: dichiarazione con la quale l'autore attesta che il pezzo è assolutamente originale e frutto del suo ingegno, inoltre che non è né un'imitazione completa né un'imitazione parziale di brani già esistenti. Con tale dichiarazione l'autore si assume ogni responsabilità in merito alla contraffazione.

-Dichiarazione di autorizzazione alla riproduzione: dichiarazione con la quale l'autore autorizza gli organizzatori e i presentatori del Bit. Music a far sentire al pubblico il pezzo ai soli fini del concorso.

Articolo 5
Le opere devono pervenire, franco di ogni spesa, all'indirizzo:

Bit. Music '95
c/o Michele Iurillo
Viale Montenero, 46
20135 Milano.

Articolo 6
Le opere devono pervenire entro il **10 marzo 1995** (farà fede del rispetto del termine la data del timbro postale di arrivo). Tutto il materiale che giungerà oltre tale data, non verrà ammesso al concorso. Nel caso in cui non venga allegato anche uno solo dei documenti richiesti, il brano non verrà ammesso al concorso.

Articolo 7
I pezzi verranno selezionati da una giuria composta da professionisti operanti nel settore musicale, i quali valuteranno le opere giunte al concorso. Dall'insieme delle valutazioni espresse dai giurati verrà stilata una classifica dei brani, la quale decreterà il gruppo dei pezzi che verranno sottoposti al giudizio dei visitatori. Al termine della manifestazione, il brano che risulterà primo arrivato in tale classifica otterrà il Premio della Giuria, mentre lo scrutinio delle schede riportanti i giudizi dei visitatori determinerà il brano che otterrà il Premio del Pubblico.

Premio della giuria:
1 classificato Lit. 500.000

Premio del pubblico:
1 classificato Lit. 500.000
Nell'ambito del Bit.Music si stanno pianificando seminari aperti a tutti gli appassionati di computer music. I prodotti presi in considerazione sono:
- Bars & Pipes Professional 2.5 (Amiga)
- CuBase (Windows)
- Notator Logic Audio (Macintosh)
- Finale (Macintosh)

Per informazioni più dettagliate o per prenotare i seminari rivolgersi all'ufficio stampa del Bit.Music.

Ufficio Stampa Bit. Music:
Tel. (02)38.01.00.30
Fax (02)38.01.00.28
Email: 72324,1174@compuserve.com

Servizio Informazioni ai concorrenti:
Tel. -Fax (02)33.40.44.88

RICCIONE, LA PERLA VERDE DELL'ADRIATICO

Riccione, la perla verde dell'adriatico offre un mare di occasioni. Oltre alla sua bella spiaggia, questa località di vacanza vanta un elegante centro per lo shopping con prestigiose vetrine e raffinati caffè. E' considerata la Capitale della Salute per la possibilità di praticare molti sport e per i suoi impianti termali. Piscine, campi da tennis e molti spazi verdi per il jogging offrono una vacanza rilassante per tutte le età. E' il luogo perfetto per chi cerca il divertimento e la vita notturna: parchi acquatici e discoteche mantengono vive le tue notti come i tuoi giorni, in un'atmosfera di musica e luci. Eventi culturali come il teatro, manifestazioni artistiche ed un'attività congressuale fanno sì che questa località di vacanza viva tutto l'anno. Ricione è tutto questo... ed anche di più!

INFORMAZIONI UTILI

Videocassette e cataloghi
Sono disponibili le videocassette ed i cataloghi delle edizioni '93 e '94 di Bit. Movie. Per ottenerle è sufficiente spedire il modulo d'ordine, che prevede condizioni favorevoli e sconti per acquisti cumulativi, alla segreteria organizzativa: Bit. Movie, Via Bologna, 13, 47036 Riccione, tel. & autoFAX (0541)64.30.16.

L'ingresso alla manifestazione
con il diritto di voto in ciascuna categoria del concorso è libero.

Bit. Movie '95 e Bit.Music'95 soggiorno in hotel
In occasione di "Bit.Movie '95 e Bit.Music'95" sono stati predisposti vari pacchetti-soggiorno per i visitatori che necessitano di alloggio. E' sufficiente farne sollecita richiesta, facendo riferimento al soggiorno per la manifestazione "Bit. Movie '95" alle agenzie :

Promhotels Riccione
Viale C. Battisti, 5 47036 Riccione
Tel. (0541)60.41.60
Telex 550561 RIHOTI
Fax (0541)60.17.75

Firma Tour
Via XIX ottobre, 4 - 47036 Riccione
Tel.(0541)60.32.42
telex 551143 PERLA
Fax (0541)60.37.39

Pacchetto A
Soggiorno in albergo con pensione completa, in camera doppia con servizi privati. Costo: 5 giorni Lit. 300.000, 4 giorni Lit. 246.000, 3 giorni Lit. 185.000, 2 giorni Lit. 129.000.

Pacchetto B
Soggiorno in albergo con mezza pensione, in camera doppia con servizi privati. Costo: 5 giorni Lit. 270.000, 4 giorni Lit. 222.000, 3 giorni Lit. 167.000, 2 giorni Lit. 117.000.

Pacchetto C
Soggiorno in albergo con pernottamento e prima colazione, in camera doppia con servizi privati. Costo: 5 giorni Lit. 195.000, 4 giorni Lit. 160.000, 3 giorni Lit. 120.000, 2 giorni Lit. 85.000.

Offerta speciale
In caso di permanenza di cinque giorni come da pacchetto A, pensione completa, con prenotazione entro il 15 marzo '95, verrà riconosciuto uno sconto del 15% sul costo del soggiorno.

News Grafica 3D

di ***Alessandro Tasora***

La Db-Line srl (V. Le Rimembranze, 26/c 21024 Biandronno VA, tel. 0332/819104), già importatrice ufficiale per l'Italia del noto software **Lightwave**, distribuisce, a partire da gennaio 1995, i seguenti prodotti, di sicuro interesse per tutti gli appassionati di grafica 3D su Amiga.

Cobra AXP 275
La Carrera Computers ha prodotto questa stazione grafica per il rendering, basata su una CPU Alpha 275 MHz (questo processore, nella versione a 300MHz, è il RISC più veloce mai prodotto: supera i 1000 MIPS. N.d. R.)
Si connette all'Amiga con una scheda di rete inclusa, ed opera con LightWave, Real 3D, Imagemaster RT e Caligari Truespace.

Hollywood FX
Per la generazione automatica di animazioni 3D con Lightwave nel settore della videoproduzione. Tramite questo software vengono simulati gli stessi effetti digitali video (DVE) che tradizionalmente negli studi di montaggio si ottengono con apparecchiature dedicate, dal costo elevatissimo.
È prevista l'integrazione con apparecchiature Avid, Vlab Motion, PAR e Cube per l'acquisizione di sequenze video da elaborare.
Gli effetti a disposizione sono notevoli: finestre multiple in movimento, effetti particellari e transizioni sia 2D sia 3D.
In futuro verranno prodotti nuovi moduli per incrementare il numero di effetti.

World Construction Set
Questo rivoluzionario software, prodotto recentemente dalla Questar, è destinato a raccogliere l'eredità di Vista Pro.
Vengono generate immagini fotorealistiche di paesaggi a partire da informazioni geografiche di vario tipo, con la possibilità di aggiungere un numero illimitato di oggetti 3D (case, ponti, viadotti, città) provenienti da altri software di modellazione.
Viene simulata addirittura la curvatura del globo terrestre. Particolare attenzione è stata riposta nella resa fotorealistica della vegetazione.

Impact!
Permette la creazione di animazioni realistiche in LightWave usando le leggi della fisica. Il programma calcola le animazioni particellari grazie ai "materiali" degli oggetti (densità, massa, inerzia, baricentro) e alle forze che agiscono su di essi (gravità, molle, campo di forze).
Sia materiali sia forze motrici sono salvabili e caricabili separatamente negli altri progetti.

Sparks, Motion Master I & II
Altri programmi che consentono l'animazione particellare in Lightwave, questa volta prodotti dalla Metro Grafx. Rendono possibile la simulazione di fontane, fiamme, getti di particelle.

Inoltre sono distribuite le seguenti raccolte di oggetti e texture: Virtual World, LightROM, Surface Pro, CityBuilder, Snap Maps, Replica Technology, Humanoid, Moving Textures.

Flexcam

di ***William Molducci***

La Euro Digital Equipment (0373/86023) distribuisce in Italia la telecamera Flexcam compatibile con sistemi Amiga, Ms-Dos, Windows, Apple e Macintosh.





Flexcam è la prima DeskTop-Camera con due microfoni stereofonici direzionali per applicazioni multimediali, è assicurata la compatibilità con il Video Toaster della Newtek, i digitalizzatori Vlab e Vlab Motion della MacroSystem e altri hardware che dispongano di un'entrata in videocomposito.
Flexcam si avvale di un design decisamente funzionale e possiede un sistema ottico in grado di mettere a fuoco da una distanza minima di 6 mm fino all'infinito, con un ingrandimento fino a cinquanta volte, con ogni condizione di luce grazie all'esposimetro elettronico.
Il suo braccio flessibile lungo 46 cm e lo snodo consentono un'incredibile precisione e libertà di inquadratura.
Tra le sue specifiche tecniche segnaliamo la risoluzione di 300 linee TV (orizzontali) x 350 linee TV (verticali), sensibilità di 2,5 lux a f 2,0 e il segnale d'uscita videocomposito PAL CVBS.
I prezzi sono di L. 1.450.000 (IVA inclusa) e L. 1.800.000 (IVA inclusa) per il modello da tavolo "Document", che offre maggiore sensibilità ed altre interessanti caratteristiche.

CD MultiReview

di **William Molducci**

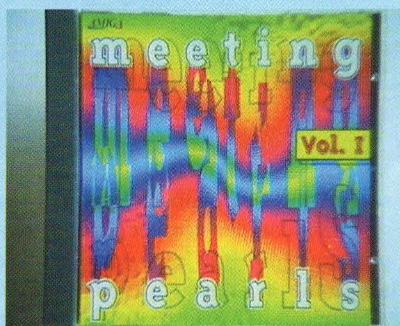
CD MultiReview è il numero Zero di una nuova compilation per ambienti Amiga, PC IBM e Macintosh, che contiene oltre 400 Mbyte di programmi shareware, animazioni, immagini ed oggetti tridimensionali per Imagine, Lightwave e nel formato Dfx.
Particolare spazio è dedicato ai programmi di grafica e musicali, quest'ultima sezione dispone anche di moduli, file Midi e in formato Iff.
Le animazioni sono in formato Fli e Iff, inoltre è presente anche una sezione dedicata agli appassionati di DTP con clip art in formato Bmp, Gif e Eps.
Anche le numerose immagini sono in diversi formati e risoluzioni (Gif, Iff24 e Jpeg), tra gli oltre 3 Mbyte di oggetti 3D segnaliamo quelli raffiguranti Amiga 1000, 2000, 3000 e il processore 68030.
Il CD è ben organizzato e le varie aree sono nettamente separate per ognuna delle piattaforme interessate, per informazioni contattare Euro Digital Equipment Tel. 0373/86023.



Meeting Pearls

di **William Molducci**

I CD per l'utenza Amiga sono sempre più numerosi, oltre alle serie dei FreshFish, GoldFish e Aminet si possono trovare collezioni di oggetti 3D per Imagine, fondali per Scala Multimedia, Fonts, Clip Art, immagini, animazioni, ecc.
La realizzazione di Aminet in



Germania ha portato nuovi stimoli a questa prestigiosa raccolta, che ora esce quattro volte l'anno, e sempre dagli stessi produttori viene ora proposta una nuova serie dal titolo "Meeting Pearls".
L'iniziativa nasce per merito di Angela Schmidt, un'appassionata del mondo Amiga, che nel primo volume della serie ha inserito un folto numero di utility, la versione integrale PD di PasTex, una versione dell'Amiga NetBSD, immagini frattali in alta risoluzione (1140x890x8) ed altre gradevoli sorprese.
Nel prossimo numero di Enigma Amiga Run vi forniremo una recensione completa di questo nuovo prodotto, per i nostri sempre più affamati Amiga.

NEWS - NEWS - NEWS

di **Ermanno di Mario**

WordWorth 3.1SE, questa nuova versione del famoso programma di word processing, è una versione alleggerita, appositamente studiata per funzionare su un Amiga 1200 con 2 Mbyte di memoria. Questa versione SE è contenuta in appena due dischi a bassa densità. Il primo, quello di boot, contiene sia il WorkBench sia il programma. Quest'ultimo è stato alleggerito e riprogrammato in parte in assembly per velocizzarlo anche su macchine non veloci, infatti il funzionamento è accettabile anche su un Amiga con 68000 purché disponga del SO v2.04 o superiore. Le caratteristiche di WW3.1SE sono: gestione delle fonti Adobe e Truetype, supporto dei file GIF, PCX, BMP, EPS, IMG e IFF. Filtro di importazioni testi ASCII e da tutte le versioni del programma. Generatore di tabelle e impaginazione grafica. Vocabolario (secondo disco) in inglese.
Digita International 0044-1-395-27.02.73; prezzo £. 49.95

Photogenics, è un nuovissimo programma di elaborazione grafica del tipo ImageFX e ADPro, dalle caratteristiche riscontrabili solo su piattaforme grafiche ben più conosciute. Il programma lavora esclusivamente su macchine AGA o dotate di scheda grafica a 24bit. L'interfaccia grafica si appoggia esclusivamente su intuition permettendo di lavorare contemporaneamente su infinite immagini. Il prezzo è di soli £. 54.99
Almathera, Tel 0044-181-68.70.040

AccessX 2, è il nuovo controller EIDE (Enhanced IDE) per slot Zorro o A500 bus. Esso, abbinato ai nuovissimi HD EIDE facilmente reperibili, permette un transfer rate massimo di ben 3.2 Mb al secondo, con un qualsiasi HD.
EIDE permette una prestazione minima di almeno 1.6 Mb\sec fino a punte di 2 Mb\sec con A4000\040. La peculiarità di questo controller è la capacità di collegare fino a quattro periferiche contemporaneamente.
La versione Zorro costa 129 marchi (140.000 lire circa) mentre quella per A500\A500+ 178 marchi (190.000 lire circa).
VOB Computersysteme, 44006 Dortmund, Tel. 0043-231-91.22.146

Squirreel SCSI-2, la HiSoft conosciuta per il suo famoso Basic per Amiga, ha messo in commercio un'interfaccia SCSI-2 per slot PCMCIA di Amiga 1200\600. Questo controller SCSI molto compatto, permette di controllare sette periferiche distinte.
L'interfaccia viene fornita con un software di gestione e formattazione che mette a disposizione un filesystem per CD-ROM evoluto il quale permette di emulare con un A1200 il CD-32. Questo file system permette la gestione di CDaudio, ISO9660, e permette la registrazione in tempo reale dell'audio su HD. Il software fornito, inoltre, contiene un evoluto programma di BackUp in grado di gestire drive removibili SyQuest da 88\270 Mbyte, DAT, Streamer Tape e Drive Magnetico Ottici.
HiSoft, The Old School, Greenfield, Bedford MK45 5DE UK, Fax 0044-1525-713-716

Super XL Drive, questo è il nuovo drive per Amiga progettato dalla Power Computing. La peculiarità di questo drive è che oltre ad essere per-

Oltre il Bit. Movie

di William Molducci

Come già scritto altre volte su questa rivista, in Germania esistono decine di manifestazioni che accolgono opere di computer animation dove Amiga impera sia in fatto di qualità sia di quantità.
Gli italiani sono in ritardo e ancora poco sensibili a Festival che hanno il pregio di avere un certo mercato e la possibilità di passaggio televisivo dei lavori migliori.
Video e computer seguono due percorsi paralleli, che invece di essere equidistanti si avvicinano, si toccano ed infine si fondono.
La nuova ghiotta occasione viene da 12th Interfilm Festival di Berlino e più precisamente dalla sezione video dedicata alla computer animation, la rassegna si svolgerà dal 19 al 23 aprile 1995 per la sua dodicesima edizione.
Per partecipare basta inviare i propri lavori riversati su videocassetta VHS, S-VHS o U-Matic (Low band) e allegare un testo di presentazione, il proprio curriculum con tanto di dati anagrafici e alcune foto dell'animazione, inoltre si deve allegare una liberatoria che consenta la trasmissione del filmato in televisione.
La sezione video accoglie lavori che si ispirino a due precisi temi fissi che sono "La cattiveria" e "Il desiderio", quest'ultimo tema deve mostrare in particolare "istinto ed energia".
La direzione del Festival si raccomanda di applicare, alla busta utilizzata per l'invio, la dicitura "No commercial value" e di allegare i documenti necessari per la restituzione della cassetta (esiste un apposito modulo presso ogni ufficio PPTT).
Per ulteriori informazioni o spedizioni rivolgersi a:

Interfilm, Urbanstr. 45
10967 Berlin (Germania)
Tel/Fax 030 - 6932959.

fettamente compatibile con i formati 880\1760 Amiga e 720\1440 Dos tramite un suo particolare file system permette di formattare i dischetti ad alta densità a ben 3,5 Mbyte senza alcuna compressione. Il prezzo è di sole £. 99.95. Oltre a questo drive, anche la nuova versione del XL Drive 1.76 ad alta densità da 1760, ora non necessita più di un proporio file system per funzionare. Disponibile in versione interna, esterna e per A4000 come secondo drive sotto quello originale. I prezzi sono rispettivamente: £. 59.95, £. 55.95 e £. 55.95.
Power Computing, 44 a\b Stanley St. Bedford MK41 7RW, Tel 0044-234-273000, Fax 0044-234-352207

M-TEC ext HD e 020A500, la nota società tedesca conosciuta per la sua scheda velocizzatrice per A1200, propone due prodotti economici utili ad aggiornare il proprio vecchio A500\500+. Il primo, ext HD, è un cabinet esterno che fornisce per la modica cifra di 99.95 sterline un controller IDE e due basette per le ROM dei SO 2.0 e 3.1. Il secondo prodotto è una scheda acceleratrice per A500\A500+ ma utilizzabile anche su A2000\A1500 e permette di aggiungere un 68020 a 14Mhz, un 68881\2 e un'espansione Fast a 32 bit fino a 8 Mbyte. Il prezzo molto vantaggioso parte da £. 99.95 con 020 senza Ram, 239.95 sterline con 020 4 Mbyte Ram e 420.95 sterline con 020\882 e 8 Mbyte Ram
M-TEC, 46238 Bottrop Horster Strasse 297, Tel. 0043-2041-4656 Fax. 0043-2041-4660

ProGRAB 24RT è un nuovo digitalizatore video in tempo reale simile ai prodotti della Rombo. Questo digitalizzatore da collegare alla porta parallela di qualsiasi Amiga permette di digitalizzare le immagini ad una risoluzione massima di 1472x512 in HAM8, le immagini possono essere salvate in IFF, IFF 24bit, Clipbard, JPEG, ProGrab, e Anim5. A breve sarà disponibile una versione per slot PCMCIA. Il prezzo è di 129.95 sterline.
Gordon Harwood Computers, AMS new st., Alfreton, Derbyshire, DE55 7BP, Tel 0044-1-773-836781

Amiga Format, la nota rivista inglese del settore, mette a disposizione una nuova serie di CD estremamente interessante. **Light Rom** (39.95 sterline) contiene ben 650 Mbyte di librerie, oggetti 3D, bump maps, file. DEM, attributi per superfici, tutto per l'utilizzo ottimale con i programmi LightWave, VistaPro, Imagine. **UtilitiesCD** e **Hottest 4** (19.95 sterline) cadauno, contengono la bellezza di 1320 Mbyte e 1100 Mbyte di file compressi in formato DMS per ben 3000 dischi.
I CD contengono le migliori utility esistenti per Amiga, aggiornate fino a supportare il nuovo SO 3.0 e 3.1. **FreshFonts Volume 1** (19.95 sterline), il famoso Fred Fish ha creato il suo primo CD per Amiga contenente esclusivamente oltre 200 fonti PD in ogni formato: DMF, Intellifont, Adobe, TrueType e Bitmap, da non perdere! **Amiga Ray Tracer** (19.95 sterline), dedicato agli smanettoni dei programmi di ray tracing, simile al CD LightRom contiene anche moltissime texture e immagini a 24 bit. Il CD è rivolto per lo più agli utilizzatori di LightWave, Imagine e Maxon Cinema4D.
ClipArt . PCX & . GIF (19.95 sterline) cadauno, sono due CD realizzati per PC ma che possono essere impiegati in modo fruttuoso su Amiga per DTP, presentazioni e multimedia. **17 Bit Pase Four** (19.95 sterline) è l'ultima versione aggiornata degli interessanti CD per Amiga dell'Almathera. **Compendium Deluxe Vol.1 17 Bit** (19.95 sterline), contiene un'inusuale mix di giochi, ultility e moltissime animazioni selezionate attentamente.
AmigaFormat UK 0043-1702-466933

Presentata la nuova generazione del famoso gioco dei Lemmings, **All New World of Lemmings**, è il nuovo titolo scelto dalla software house per questo gioco che promette di essere uno dei migliori dell'anno. Il gioco sarà disponibile per PC, Amiga (tutti) e su CD per PC.
Psygnosis Ltd. South Harrington Building, Sefton Street, Liverpool L3 4BQ, Tel. 0044-151-709-5755

Se siete stufi del DblPAL potete affidarvi ad una nuova soluzione ovviamente targata Germania. Flicker Fixer A4000 AGA è una scheda che permette di deinterlacciare gli schermi PAL e NTSC portandoli a 31 Khz e 35 Khz anche a 24 bit ed in modo Ham 8.
È completamente trasparente al sistema e lascia libero il connettore video 23 pin di Amiga. Compatibile con i

genlock, funge anche da encoder Pal con uscite composite e Y/C. Il costo previsto è di 700.000 lire circa.

Un nuovo monitor per Amiga si affaccia sul mercato. Un 12" pollici compatibile PAL, NTSC anche a 15 Khz. Il monitor possiede anche due diffusori stereo. Il prezzo veramente stracciato del **SC-1224** è di lire 320.000.

Snapshot Movie è una nuova scheda Motion-Jpeg in standard Zorro II, possiede al suo interno un generatore audio integrato 16 bit a 48 Khz oltre ad essere corredata di entrate Y/C. Il prezzo è di 2500 marchi.



Situazione Commodore, ecco la posizione della Softwood.

di ***Michele Iurillo***

Tramite il mai abbastanza lodato servizio Compuserve abbiamo chiesto ai manager della Softwood un preciso intervento sulla situazione Commodore. Il nostro interlocutore è Woody Williams presidente della casa americana.

Quale è la vostra opinione sulla vicenda Commodore?

"Penso che è molto brutto quello che è successo. Ci sono diverse persone che convivevano all'interno della struttura. Manager avidi e ingegneri preparati. Uno di questi geni a lunga distanza era Mike Sinz oggi passato a Scala. Questi sviluppatori ed ingegneri amavano veramente Amiga e hanno fatto di tutto per il successo della piattaforma. Deve essere brutto lavorare per degli idioti. Amiga oggi ha un futuro; non so bene in che modo potrà riuscire a rialzare la testa, ma questo avverrà. La domanda da porgersi in questo momento, soprattutto ad una società come la nostra, è investire e sviluppare per Amiga oppure no. Ebbene, non abbandoniamo: produrremo nuovi pacchetti e molti nuovi annunci verranno effettuati".

Ci puoi dare qualche anteprima?

"Certo. La linea Final verrà supportata con nuove versioni e così tutta la nostra produzione, se nulla di veramente negativo avverrà.
Una eventuale conversione dei nostri prodotti per altre piattaforme come Mac e PC ci porterebbe via molto tempo.
Attraverso dei grossi distributori americani abbiamo effettuato un'indagine. Dai dati raccolti risulta che gran parte dei possessori Amiga non ha alcuna intenzione di passare ad altre piattaforme. Ma non è tutto: la nostra base di utenti registrati, da sola, ci permette di lavorare proficuamente.

Ed ora gli annunci!

"Okkei! Nella prima parte del 1995 rilasceremo Final Calc. Durante il '95 immetteremo sul mercato ben due upgrade successivi per Final Writer e altri due per Final Data. Molto probabilmente anche Final Calc verrà aggiornato verso la fine del 1995.
In più rilasceremo molte altre clip-art, fonti e altro materiale per i nostri prodotti."

Parlaci più nel dettaglio della Softwood.

"Ci sono ben cinque persone che lavorano a tempo pieno su tutti i prodotti Amiga. Lavorare con Amiga è divertente e fino a che i nostri utenti chiederanno programmi, noi li realizzeremo. Il lavoro è difficile ma non ci spaventa."



La CEI tira fuori un assegno, ma la Commodore UK si ripropone...

di ***Marco Milano***

Continua la saga della liquidazione Commodore: dopo che la CEI sembrava aver avuto definitivamente ragione della Commodore UK, ecco un nuovo colpo di scena nello stile "Commodore UK: La Vendetta"!
Il 15 dicembre la CEI ha depositato un assegno pari a circa il 10% della sua offerta, a titolo di anticipo non rimborsabile, sperando di convincere definitivamente la Corte ad assegnarle la vittoria finale.
La Corte però, con il solito intento di massimizzare il profitto ottenibile dalla liquidazione, ha atteso ancora, e la Commodore UK si è ripresentata il 22 dicembre, con una contro-offerta probabilmente più alta di quella della CEI, ma di cui non si conoscono i particolari.
Evidentemente non era vero che i finanziatori (orientali?) della Commodore UK non fossero in grado di dare alla loro offerta maggiore consistenza in modo da superare quella della CEI.
Ora, la Corte deve decidere se accettare questo, che secondo i patti dovrebbe essere l'ultimo rilancio.
È comunque singolare la tranquillità con cui i liquidatori hanno lasciato trascorrere i termini di scadenza delle offerte prima del gruppo britannico capeggiato da David Pleasance, poi della CEI di Alex Amor.
La CEI aveva dato il limite del 30 dicembre alla validità della propria offerta, ma sembra che si siano di buon grado (ormai...) piegati ad attendere ancora qualche giorno.
Ora sembra che tutto quello che poteva essere fatto sia stato fatto, e che non ci dovrebbero essere più scuse per ritardare ulteriormente la conclusione delle trattative.
Questo anche perché ogni giorno che passa si ritarda il possibile rientro dell'Amiga sul mercato, dunque il

Continua a pagina 82

TQM: un cuore superveloce!

Alla prova l'ultima nata di casa Hardital. Questa schedina permette di trasformare il 1200 in un mostro da 18 MIPS!



Un Super 1200!

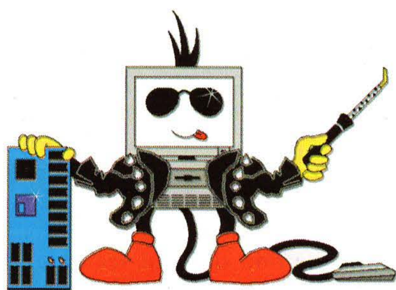
di ***Maurizio Bonomi***

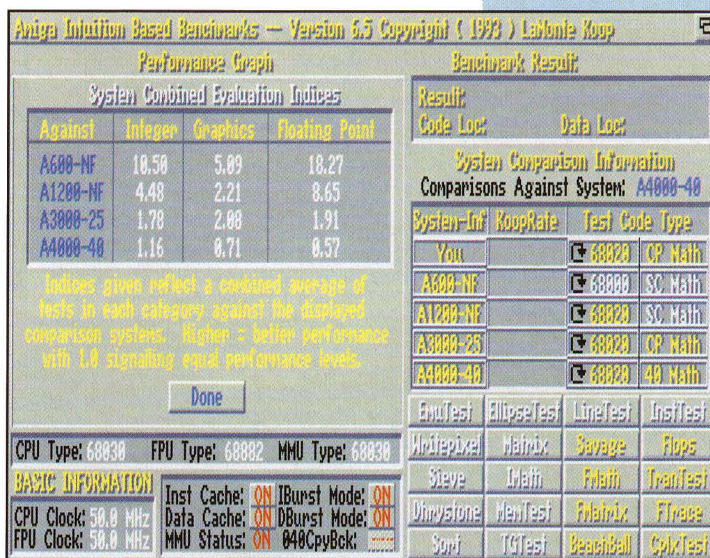
Siamo andati a provare la nuova proposta targata Hardital: una scheda acceleratrice per l'Amiga 1200 denominata TQM. Come potete notare, ultimamente il piccolo di casa Commodore ha dimostrato di essere, oltre che versatile, anche prefettamente espandibile. Tramite la porta PCMCIA si possono avere modem, espansioni RAM, controller HD, e addirittura (notizie da Colonia) schede grafiche! Tramite il bus d'espansione interno si possono aggiungere nuove CPU e FPU, l'immancabile orologio con batteria tampone, RAM veloce a 32 bit e controller. Quindi, nonostante la mancanza di slot d'espansione, il 1200 vanta un elevato numero di adds-on degni di una workstation professionale. Hardital ha così pensato di creare un'alternativa allo strapotere anglo-sassone (la stragrande maggioranza di schede provengono dalla Germania o dall'Inghilterra) presentando, appunto, questa schedina acceleratrice. Le principali caratteristiche sono: CPU 68030 con MMU e 68882 (versioni a 40 o 50

Mhz), espansione RAM a 32 bit (fino a 128 Mbyte di RAM!) e futuro supporto SCSI tramite controller FAST SCSI-2.

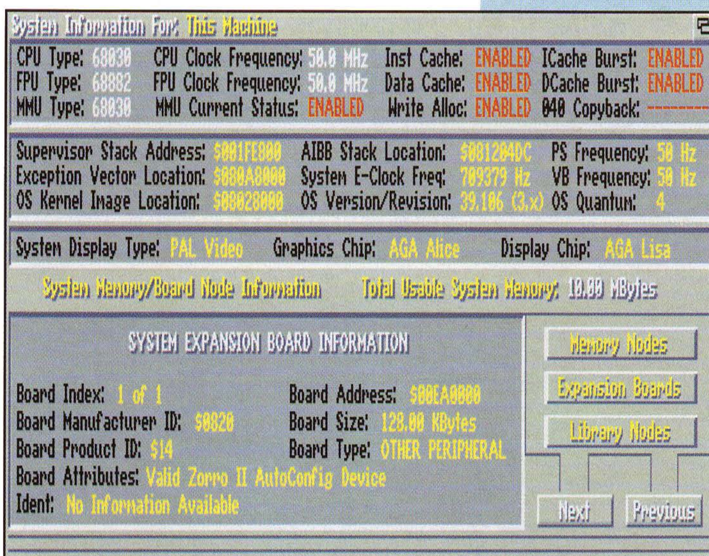
Scopriamo la TQM

La scheda è contenuta in una semplice scatola di cartone internamente rivestita di un materiale soffice e antistatico. All'interno troviamo, appunto, la scheda, un dischetto e il manuale. Quest'ultimo si rivela semplice ma chiaro. Infatti una delle peculiarità di questa scheda è l'estrema facilità di installazione. La TQM non richiede nessun "accrocchio" software né alcuna manomissione dei sigilli di garanzia (non è, infatti necessaria l'apertura del 1200 come invece avviene con alcune schede "avversarie"). Questa scheda si avvale della comoda formula "plug & go" e cioè inserisci e vai; una volta aperto il cassettino sotto la tastiera, inserita delicatamente la scheda e richiuso il tutto possiamo già accendere e lavorare. È necessaria solo una modifica alla startup-sequence per quanto riguarda il comando CPU, in modo da attivare il modo BURST e copiare il kickstart nella RAM a 32 bit (il canonico "CPU CACHE BURST FASTROM"). Questa caratteristica la pone un gradino sopra le concorrenti che in alcuni casi risultano difficili da installare. A questo punto "la domanda sorge spontanea": e allora il dischetto a che serve? A molto, rispondiamo. Su questo infatti, troviamo diverse utility come AIBB o SYSINFO che ci permettono di misurare subito l'aumento delle prestazioni e di confrontare il nostro 1200 con altre configurazioni. L'inserimento della scheda nel pettine del 1200 non ha presentato problemi e il connettore sembra essere molto robusto. Nonostante ciò è richiesta una certa cura nell'effettuare questa operazione in modo da non danneg-



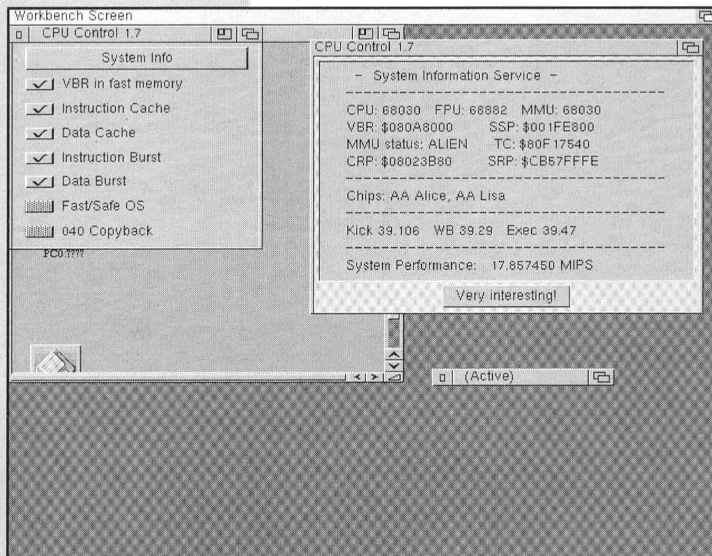


Ed ecco le medie di prestazione secondo AIBB. Notate il rapporto con il fratellone maggiore 4000.

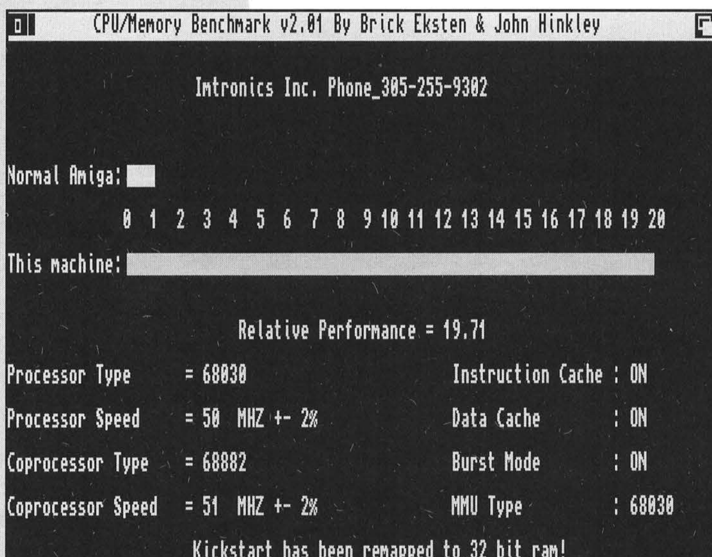


La TQM secondo AIBB.

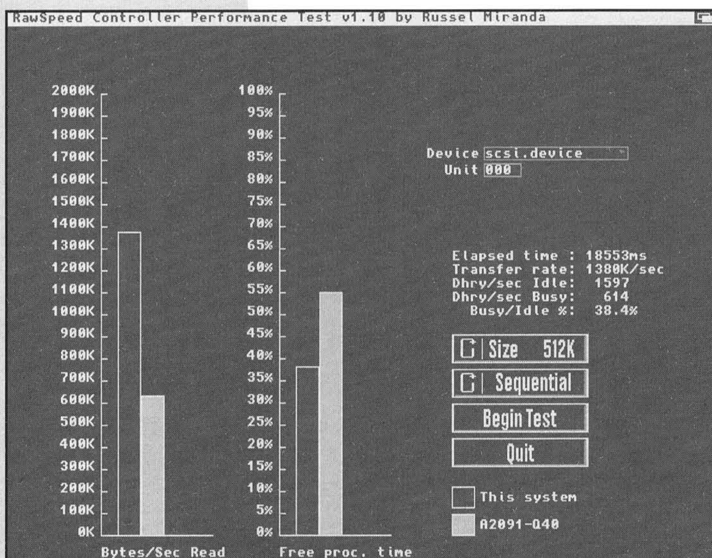

SpaceWars con la TQM... Velocissime!



Una delle utility presente sul dischetto della scheda; CPU-CONTROL alle prese con i MIPS della TQM!



Il mitico CPU-Speed risulta quasi "strettino" alla TQM.



Un vecchio ma valido programmi di test per dischi fissi. Notate la percentuale di CPU occupata...tutta colpa dell'IDE!

giare irrimediabilmente il connettore della scheda. Ma ora vediamo di analizzare un po' più tecnicamente l'hardware della TQM.

L'hardware...

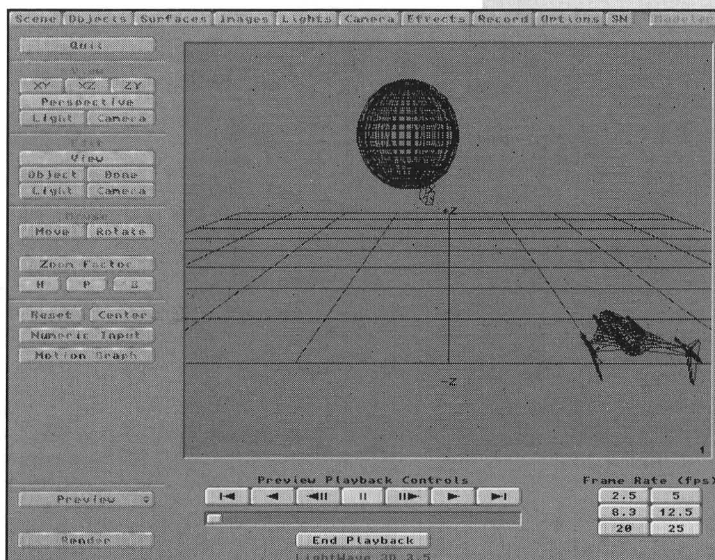
La TQM può essere considerata una grande innovazione dal punto di vista hardware. L'Hardital, infatti, ci aveva abituati a schede ben realizzate ma un po' ingombranti (vedi Over the Top) a causa della massiccia presenza di integrati per lo più zoccolati. Questa scheda è quasi interamente realizzata con il montaggio superficiale (per i tecnici "SMT"). Questa tecnica permette di abbattere i costi, di aumentare l'affidabilità e soprattutto di allungare la vita all'intera piastra. In questa prova abbiamo avuto "tra le mani" la versione a 50 Mhz con coprocessore 68882 anch'esso a 50 Mhz e 8 Mbyte di RAM. La TQM si presenta nella solita forma a "ELLE" delle schede per 1200. Il lato componenti presenta in tutto 15 integrati (compresi CPU e FPU) di cui 11 sono SMT. Al centro "svettano" il processore, il coprocessore e un integrato VLSI per la gestione della memoria. Unico chip zoccolato è la ROM su cui sono memorizzati il firmware e il software di gestione dell'intera scheda. Vi sono poi una batteria a tampone (di quelle "a moneta"), l'orologio, un oscillatore quadrato e lo spazio per un altro eventuale oscillatore. Questo permette di avere CPU e FPU a diverse frequenze; possiamo, per esempio, avere la CPU a 40 Mhz e la FPU a 50 o viceversa. Un comodo ponticello permette di selezionare quale quarzo deve usare la FPU. Sul retro troviamo uno zoccolo per SIMM a 72 pin e, udite udite, una piccola ventola.

Quest'ultima ci è parsa un'ottima idea; sappiamo, infatti, che alcune schede a 50 Mhz per 1200 in alcune occasioni (intenso uso, temperatura elevata del locale) si "addormentano" bloccando inesorabilmente la macchina. Con questa ventolina non si vuole certamente raffreddare la CPU ma almeno evitare l'effetto "forno" che si viene a creare all'interno del 1200. Nelle 8 ore di prova intensiva non abbiamo mai incontrato nessun tipo di blocco hardware e il fondo della macchina non si è mai scaldato in maniera eccessiva. Complimenti per l'ottima trovata! Infine c'è da notare

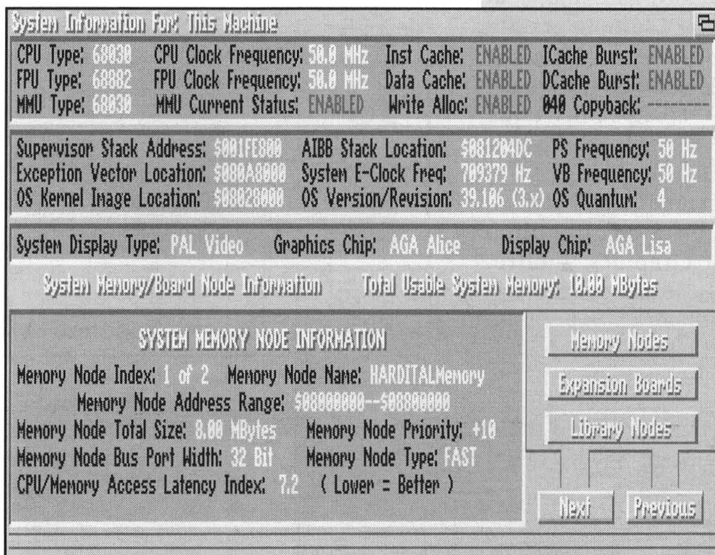
la presenza di un connettore di espansione a 50 pin che si trova nelle immediate vicinanze della FPU. Questa mini-slot dovrebbe ospitare l'annunciato controller FAST SCSI-II che, secondo alcune indiscrezioni, userà un chipset molto veloce già visto su alcuni controller SCSI-II per Amiga 4000. Il prodotto sarà disponibile nell'immediato futuro (sicuramente entro i primi mesi del '95). Appena potremo averne un esemplare in redazione non mancheremo di riproporre una seconda recensione...

Uso e abuso

Nella lunga sessione di prova abbiamo usato i programmi più disparati; dal benchmark al wordprocessor, dal ray-tracer al programma di DTP. In nessuno di questi casi abbiamo riscontrato problemi. Per quanto riguarda i test di velocità, la TQM ci ha ben impressionato. CPU-CONTROL ci ha mostrato la bellezza di quasi 18 MIPS; questo programma riteniamo sia il più preciso nel fornire la quantità di MIPS rispetto al più tradizionale SYSINFO. Quest'ultimo invece dava il nostro 1200 con TQM circa trentacinque volte più veloce di un Amiga 600 liscio! Abbiamo anche provato le prestazioni dell'hard disk (un Conner IDE da 210 Mbyte) che viaggiava alla bellezza di 1.4 Mbyte al secondo. Tramite AIBB siamo stati in grado di misurare completamente la velocità operativa della scheda. I risultati complessivi ci hanno, in parte, sorpreso; le medie delle categorie di test (intero, grafica, virgola mobile) hanno dato ottimi risultati. Le sorprese riguardano il confronto con il fratello maggiore A4000; nei test a codice intero, molti di questi sono risultati di poco inferiori e alcuni addirittura superiori (il MEMTEST è ormai il classico tallone d'Achille del 4000). Nel confronto con il 3000, invece, il 1200 + TQM esce pienamente vincitore, risultando notevolmente superiore in tutti i test disponibili. La tabella comparativa mostra, comunque, tutti i risultati e i relativi confronti. Dal punto di vista dell'autoconfig, la TQM possiede, come dicevamo prima, un driver dedicato che gestisce l'espansione di memoria. Il sistema, infatti, la identifica come "HarditalRAM" invece del solito "32-bit memory". La velocità di accesso è nettamente superiore a quella del 4000 e si pone a metà tra quest'ultimo e il 3000 che con le RAM static-column e il RAMSEY possiede il sottosistema più veloce e ancora imbattuto. L'aumento di prestazioni si può toccare con mano (o con mouse se preferite) utilizzando i più importanti programmi di ray-tracing che sono i veri mangia-mips della situazione. Nel nostro caso abbiamo voluto provare LightWave 3.5 (la versione no-Toaster del celebre programma di animazione). Abbiamo caricato una scena di esempio ("SpaceWars.scene" per i curiosi) e abbiamo prima calcolato una preview dell'intera animazione (ben duecento fotogrammi) e poi abbiamo renderizzato un fotogramma. Il preview in wireframe è stato generato in meno di 5 minuti e il fotogramma è stato calcolato e salvato in meno di 2 minuti (in ray-tracing)! Niente male, vero? I programmi di desktop pubblishing come PageStream e Professional Page risentono molto dell'aumento di velocità elaborativa e permettono una maggiore produttività ad una frazione di tempo. Per quanto riguarda la compatibilità vale il discorso fatto per tutte le macchine basate su 68020 o superiore. Le differenze tra 68020 e 68030 risiedono in alcune aggiunte hardware; una cache in più, la MMU e lo spazio di indirizzamento più ampio. Queste differenze non dovrebbero compromettere la funzionalità dei giochi per 1200. Noi abbiamo provato alcuni titoli (da Cannon Fodder a

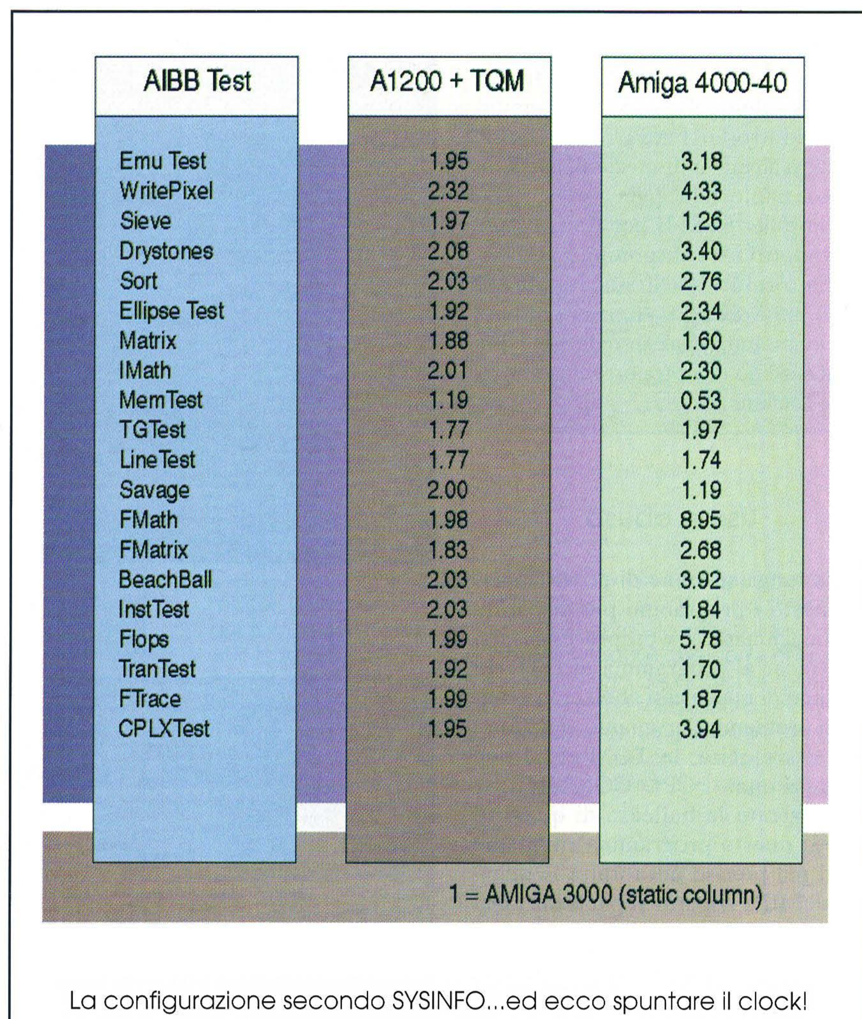


LightWave alle prese con il preview di SpaceWars calcolato in pochi minuti...



La RAM della TQM sempre secondo AIBB. Notate il "Memory Node Name"...

Valhalla et similia) e in nessun caso abbiamo riscontrato problemi. Solo per i più giochi più "sporchi" è stato necessario disattivare la cache o il disco fisso intervenendo tramite l'"Amiga Early Startup". Per cui anche sul fronte dei giochi (i più sensibili ai cambiamenti di CPU) la TQM si è dimostrata molto affidabile. D'altronde si spera che l'acquirente di una simile scheda non si limiti alle futili gioie dello sparatutto o del platform... l'Amiga ha bisogno di rafforzare la sua posizione di computer multimediale e di indebolire quella di giocattolone tecnologico.



AIBB Test	A1200 + TQM	Amiga 4000-40
Emu Test	1.95	3.18
WritePixel	2.32	4.33
Sieve	1.97	1.26
Drystones	2.08	3.40
Sort	2.03	2.76
Ellipse Test	1.92	2.34
Matrix	1.88	1.60
IMath	2.01	2.30
MemTest	1.19	0.53
TGTest	1.77	1.97
LineTest	1.77	1.74
Savage	2.00	1.19
FMath	1.98	8.95
FMatrix	1.83	2.68
BeachBall	2.03	3.92
InstTest	2.03	1.84
Flops	1.99	5.78
TranTest	1.92	1.70
FTrace	1.99	1.87
CPLXTest	1.95	3.94

1 = AMIGA 3000 (static column)

La configurazione secondo SYSINFO...ed ecco spuntare il clock!

Conclusioni

Come avete potuto ben capire, la TQM ha passato tutti gli esami a cui è stata sottoposta. L'ultima gradita sorpresa è stato il prezzo; inferiore rispetto a tutte le concorrenti, tra cui le Blizzard (le "rivali" più vicine quanto a caratteristiche e funzionalità) e la GVP. Questo rende la TQM appetibile per chiunque; dal professionista all'hobbista con il pallino della Computer Graphics. Inoltre, come già detto, le promesse di espandibilità sono già una realtà; la futura e molto prossima uscita di un controller FAST SCSI-II molto veloce da aggiungere a questa incredibile schedina estende la versatilità del piccolo 1200 permettendogli di collegarsi a periferiche quali hard disks, scanner, CD rom (l'Hardital presenterà un modello SCSI della Panasonic anche esterno), drive Magneto-Ottici ecc. Nell'attesa non possiamo che lodare questo prodotto invitando l'Hardital a fornire i futuri utenti di un efficiente supporto post-vendita che andrebbe ad aumentare l'appetibilità di una proposta già così competitiva.

Questo permetterebbe di eliminare quella diffidenza che l'italiano medio possiede nei riguardi dei prodotti nazionali e di migliorare l'immagine di un computer così potente e versatile quale è l'Amiga 1200.

L'impegno richiesto è grande perciò ci sentiamo di fare gli auguri all'Hardital e ai suoi progettisti: complimenti e...

avanti così!



About TQM

Nome prodotto: Hardital TQM per Amiga 1200

Prodotto da:
Hardital -Via. G. Cantoni, 7 - 20100 Milano

Disponibile presso:
Hardital - Via. G. Cantoni, 7 - 20100 Milano
Tel. (02) 49.83.457

Prezzo lire:
TQM 1228 28 MHz: 280.000 Iva inclusa
TQM 1250 50 MHz: 480.000 Iva inclusa
TQM 1250 50 MHz con 68882 50 MHz: 620.000 Iva inclusa
TQM 1250 50 MHz con 68882 50 MHz, 4MB FastRAM: 829.000 Iva inclusa.

Configurazione richiesta:
Amiga 1200 (disco fisso consigliato)

A favore:
Installazione e accessibilità ottime.
Prestazioni elevate.
Alta affidabilità hardware e software. (SMD).

Contro:
Manualistica migliorabile.

Soluzioni hardware

Stufi del Double Pal? La soluzione economica c'è ed è, come ormai siamo abituati a vedere, Made in Germany. Il principio è lo stesso della scheda antiflicker, ma il risultato?



Scan Doubler Amiga 4000

di ***Saverio Creanza***

Amiga, fin dalla sua nascita, ha la possibilità di essere usato con un normale televisore o con economici monitor che, in ogni caso, siano compatibili con un segnale video di ingresso funzionante alla frequenza di 15Khz. Con l'introduzione del chip set grafico ECS gli Amiga possono finalmente utilizzare i monitor VGA che permettono l'utilizzo di frequenze video più elevate e quindi una migliore stabilità dell'immagine; tale miglioria, però, penalizza il refresh video che diventa visibilmente più lento. L'A3000, che utilizza l'ECS, dispone di serie di uno speciale circuito deinterlacciatore che permette l'uso di monitor VGA o SVGA anche utilizzando i modi video PAL o NTSC. L'A4000, come si sa, è il modello di punta della linea Amiga dotato di serie del chip set grafico AGA, il quale permette modi grafici avanzati e più potenti rispetto all'ECS. Purtroppo, non dispone dello stesso circuito deinterlacciatore del fratello minore A3000 e ricorre ad una modalità hard-software per deinterlacciare le frequenze PAL e

NTSC. Nonostante questo espediente funzioni egregiamente e risolva il problema di flickering alla risoluzione di 640x512, non permette di utilizzare quei monitor che funzionano a frequenza fissa, tipico dei comunissimi ed economici monitor VGA utilizzati per PC compatibili poiché il segnale di uscita è di circa 29Khz. Tutto questo rappresenta un problema per l'utente di Amiga in quanto è obbligato ad una scelta limitata e mirata a quei monitor che agganciano sia i 15 Khz sia i 31 Khz (detti più propriamente multiscan). Questi monitor sono sempre più rari e costosi, mentre il mercato dei PC compatibili offre una vasta scelta a prezzi più convenienti; resta il fatto che la maggior parte di essi non funziona a frequenze inferiori ai fatidici 29-30 Khz.
La Arxon, una ditta tedesca, è venuta incontro alle necessità degli utenti di A4000 proponendo una scheda che permette l'utilizzo della maggior parte dei monitor VGA.
La Scan Doubler è una schedina interna che eleva la frequenza dei modi video PAL-NTSC portandola alla frequenza di 30 Khz e facendo sparire le sottili righe nere, classiche dei modi non interlacciati a 15 Khz. Purtroppo non de-interlaccia, quindi un classico PAL 640x512 interlacciato risulta tale anche su un VGA.

L'hardware

La scheda è composta di una manciatina di microchip di comunissima reperibilità a parte il chip siglato ADV-7120KP30, un SMD montato su uno zoccolino quadrato dai contatti interni dorati. Questo componente è il cuore della scheda in quanto si incarica della conversione del segnale da 15Khz a 30Khz e lo ridirige immediatamente su una presa video tipo SVGA a 15 poli.
Sono presenti due jumper per il settaggio della scheda in modo da avere il massimo rendimento come qualità video; il jumper siglato TIMING serve per ottenere una immagine perfetta mentre quello siglato 800x600 va chiuso in caso il monitor usato permetta di agganciare i 49,24 Khz.

La prova

Premettiamo che per la prova è stato usato un monitor da 15 pollici modello Royal 1564G in grado di agganciare le frequenze (dichiarate) comprese dai 29 Khz ai 64 Khz.
L'inserimento della scheda è a prova di errore in quanto essa entra solo nello slot video di A4000. La staffa che assicura la scheda al case di A4000 non è di dimensioni precise e rimane "sollevata" nel punto dove deve essere fermata con la classica vitina (non è un grande problema in quanto è stato superato usando una vite più lunga e un paio di rondelline facenti da spessore). A questo punto non rimane che collegare il cavo del monitor alla presa a 15 poli della ScanDoubler e accendere il nostro computer.
Non serve alcun software per il controllo della scheda in quanto essa sfrutta solo i segnali analogici presenti nello slot video.
Come prima prova abbiamo caricato il famoso F18 Interceptor che apre uno schermo NTSC in bassa risoluzione. Tale gioco è datato e non permette di essere deinterlacciato dal chip set AGA (praticamente tutti i giochi che non passano da Intuition); dopo il caricamento si nota subito uno schermo pieno, senza scanline, molto più luminoso dai colori forti e vivaci e meno affaticante.
A parte i giochi, che sfruttano le frequenze PAL e NTSC e dove la compatibilità è sicura al 100%, abbiamo provato ad utilizzare, tramite WB, diversi modi grafici al fine di appurare l'efficienza della scheda; dall'NTSC al PAL all'EURO36, che sono quelli che la ScanDoubler modifica a 30 Khz, abbiamo notato che nelle risoluzioni elevate, tipo 640x512 o più, se si usa un font diverso dal classico Topaz i menu di WB diventano irriconoscibili. Anche provando con i monitor Commodore 1940 e col Microvitec 1438 il difetto persisteva. I modi Super72, Euro72, DoublePal-Ntsc e Multiscan sono bypassati senza problemi. Una nota veramente positiva è che le famose "righine" verticali molto visibili nel modo DblPal (un problema accusato anche sul 1200) sono scomparse del tutto!
La scheda viene consegnata con un foglio di istruzioni sufficientemente dettagliate in lingua italiana, alcune viti per il fissaggio della staffa alla scheda e un dischetto con due programmi PD quali FORCEMONITOR e SYSINFO: il primo permette di forzare Intuition ad aprire uno schermo custom diverso da quello normalmente aperto dal programma usato; il secondo, per chi non lo sapesse ancora, un programma di test hardware.
Durante i tre mesi di utilizzo non si sono mai riscontrati problemi di compatibilità hardware o software. La soddisfazione di utilizzare un buon monitor, legata al fatto di non rinunciare al divertimento, vale bene le circa 325.000 lire spese per la scheda.



About Scandoubler per A4000

Nome prodotto: Scandoubler per A4000

Produtore Arxon - Germania

Distributore:
AXXEL Distribution s.d.f.
Contrà Mure S.Rocco, 17 36100 Vicenza
Tel. (0444)32.55.92
Fax. (0444)32.11.45

Prezzo: 325.000 lire iva inclusa.

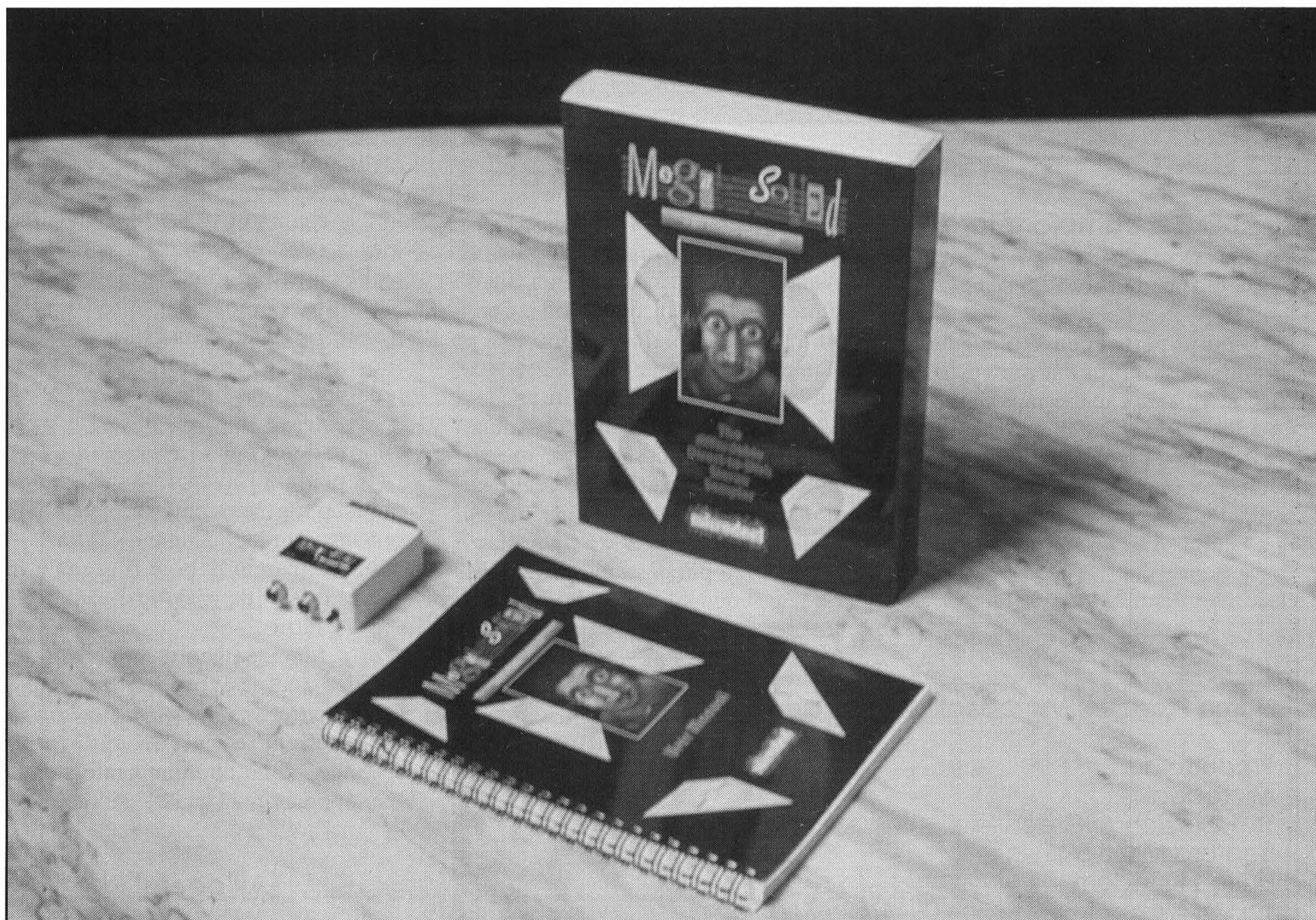
A favore: Installazione semplice, grande compatibilità, assistenza diretta della casa tedesca via Axxel, schermi molto più stabili.

Contro: Manualistica migliorabile, prezzo forse un po' elevato (costa come una SVGA), difficile reperibilità.

TESTATO

Un campionatore economico a 8 bit

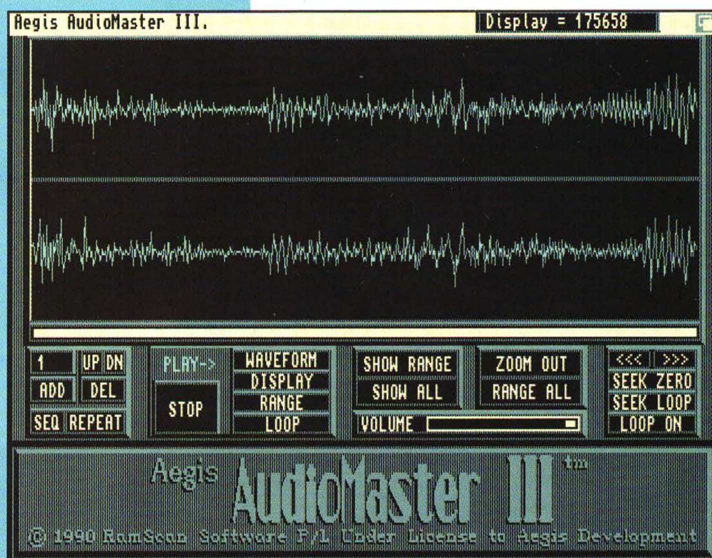
Un prezzo davvero contenuto e le prestazioni brillanti caratterizzano questo campionatore.



Microdeal Megalosound

di ***Alessandro Tasora***

"Come? Tutto questo per novantamila lire?!" Tale fu il commento di un nostro amico alla vista (o meglio, all'ascolto...) del semplicissimo campionatore a otto bit, il recente Megalosound. L'entusiasmo del nostro amico è ancor più degno di nota se si considera che costui possiede una pompatissima scheda audio a 16 bit per PC. Ma "only Amiga makes it possible", come recita il famoso slogan!



Megalosound funziona anche con altri programmi, in particolare col glorioso Audiomaster.

ABC del campionatore

Cos'é, e come funziona un *campionatore*?
Per i più esperti i concetti seguenti saranno cosa nota, ma per tutti gli altri ricordiamo che il campionatore è un'apparecchiatura che consente di trasformare un suono in una sequenza di bit, comprensibili dal computer. Il computer è perciò in grado di "ascoltare" suoni o brani musicali per poi ripeterli autonomamente.

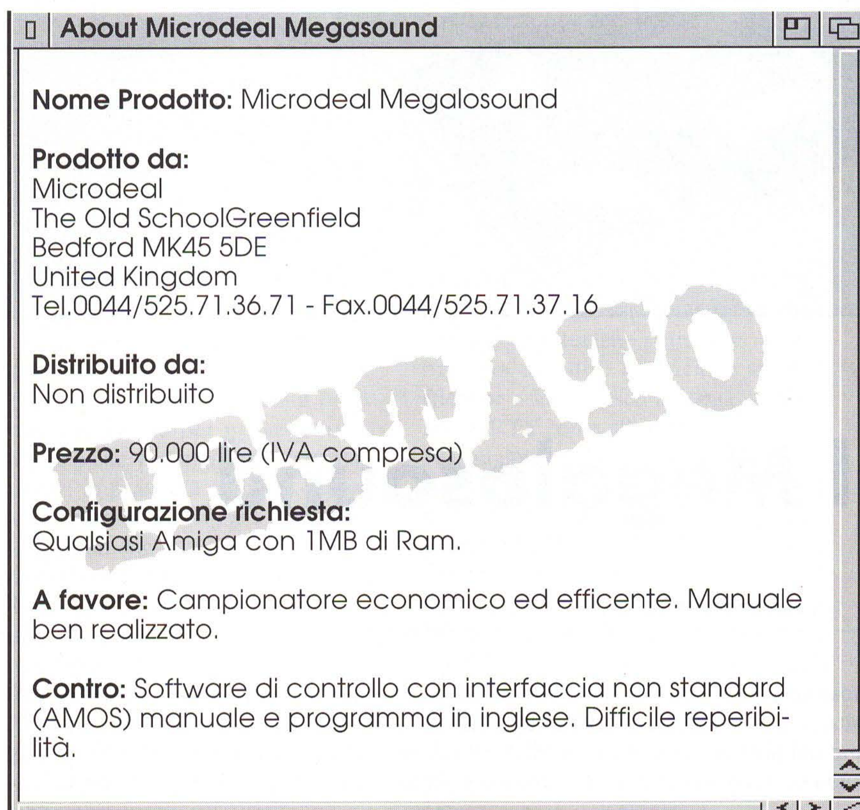
Più in generale si tratta di un convertitore A/D (analogico/digitale), e quando diciamo "a 8 bit" indichiamo la precisione della conversione. Con 8 bit il segnale analogico può essere scomposto in un massimo di 256 "scalini"; esistono campionatori anche a 12, 16 e 24 bit, la qualità del campionamento sale di conseguenza.
Un altro dato caratteristico dei campionatori è la frequenza massima di campionamento. Tale frequenza dev'essere il più possibile elevata, per il teorema di Shannon almeno il doppio della frequenza udibile più alta. Megalosound raggiunge le ragguardevoli velocità di 70 KHz in mono e 39 KHz in stereo, su un Amiga standard. La velocità in stereo è inferiore perché la mole di informazioni passanti attraverso la porta parallela è notevole.

Alla scoperta di Megalosound

A dispetto della copertina "giocosa", il contenuto della scatola è una sorpresa positiva: troviamo un manuale di ben 130 pagine, realizzato con cura e molto esauriente. L'hardware consiste in una semplice scatoletta da inserire nella porta parallela dell'Amiga, dalla quale fuoriescono un potenziometro per la regolazione dell'ingresso e due connettori BNC femmina, uno per canale. Non sono forniti cavi per collegamenti audio, perciò è nostro compito comperarli o costruirli (costo: poche migliaia di lire).
Possiamo collegare al campionatore qualsiasi fonte audio con segnale *1V peak to peak*, in parole povere la maggior parte di radio, registratori e CD. Attenzione: i microfoni richiedono un'amplificazione ulteriore, se non è già incorporata nell'impugnatura; così come è troppo debole il segnale in uscita diretta dai pick-up di chitarre e bassi elettrici.
Per il funzionamento è richiesto un Amiga qualsiasi, purché dotato di 1 Mb; inoltre è *assolutamente consigliabile* collegare l'uscita audio dell'Amiga ad un buon impianto stereo, per apprezzare la qualità del suono.

All'opera!

Terminati i semplici collegamenti è già possibile usare Megalosound. Basta far partire l'omonimo programma, col quale possiamo eseguire tutte le operazioni del caso...
Campionamento e riproduzione, fino a 70 KHz in mono e 39 in stereo. Non è quasi mai necessario superare i 56 KHz, e le velocità inferiori sono chiaramente meno avide di memoria. Rimarchevole la possibilità di campionare direttamente su HD, fino a 28 KHz su un A1200 standard! Questa funzione di solito è prerogativa di prodotti molto più costosi e professionali.
Osserviamo che il Megalosound fun-



About Microdeal Megasound

Nome Prodotto: Microdeal Megalosound

Prodotto da:
Microdeal
The Old SchoolGreenfield
Bedford MK45 5DE
United Kingdom
Tel.0044/525.71.36.71 - Fax.0044/525.71.37.16

Distribuito da:
Non distribuito

Prezzo: 90.000 lire (IVA compresa)

Configurazione richiesta:
Qualsiasi Amiga con 1MB di Ram.

A favore: Campionatore economico ed efficente. Manuale ben realizzato.

Contro: Software di controllo con interfaccia non standard (AMOS) manuale e programma in inglese. Difficile reperibilità.

TESTATO

ziona anche con altri software, in particolare il campionamento in stereo ha dato risultati migliori col programma Audiomaster della Aegis.

Cut, Copy & co. È presente tutto il set di operazioni per la manipolazione dei campionamenti. Create i vostri "rap", togliete disturbi indesiderati, eliminate i "pop" dei dischi ecc.

Effetti speciali. Questa è la sezione più stupefacente del software: possiamo applicare ventiquattro effetti ai campionamenti, e la maggior parte di queste elaborazioni funziona anche in tempo reale! Si va dal classico "Echo", che non ha bisogno di presentazioni, all'utile "reverb" (molto usato per dare profondità alla voce), fino al "flange" e al "phaser" (usatissimi dai chitarristi elettrici). Annoveriamo anche, fra i più interessanti, "portamento", "vibrato", "tremolo", "distort", "metallic", "pipe" e "chorus", tutti configurabili.

Questi effetti sono molto ricercati dai bassisti e dai chitarristi, i quali si divertiranno parecchio con Megalosound.

La qualità degli effetti in real-time non è sempre delle migliori, ma si rammenti che un rack multieffetto per chitarra costa più di dieci Megalosound.

La dotazione software non si esaurisce con il programma principale: vengono forniti anche un editor di samples "alternativo" (ma sempre di ottima fattura), un programma che esegue il playing di suoni da HD, richiamabile da WB o da CLI, ed un simpaticissimo programma che permette di ascoltare la musica mentre si lavora con l'Amiga (ovvero, sfruttando il multitasking, campiona e suona allo stesso tempo).

Concludendo

Gli impieghi di un campionatore sono illimitati (il più divertente l'abbiamo scoperto ieri: tramite AREXX abbiamo associato suoni e messaggi ad ogni programma del workbench), e non si esauriscono con la semplice manipolazione di suoni.

È inevitabile un discorso sulla qualità del suono: oggigiorno si parla tanto dell'insufficienza degli 8 bit rispetto ai 16. In tutta sincerità, e a favore di Megalosound, dobbiamo dire che un campionamento eseguito a regola d'arte non è distinguibile dal suono di una buona piastra di registrazione. Questo test è stato eseguito con volontari, fra di loro qualcuno faticava perfino a distinguere la fonte CD dal nostro Amiga 3000! Morale: se la vostra fonte sonora è un registratore, un video VHS o un microfono economico, Megalosound basta ed avanza. In ogni caso cercate di usare input di buona qualità (un CD portatile nel nostro caso) e di collegare l'Amiga allo stereo di casa.

In sintesi Megalosound mantiene le promesse ed ha un ottimo rapporto prezzo/prestazioni, l'unico appunto si può rivolgere alla scelta di AMOS come linguaggio di programmazione per i programmi principali: avremmo preferito un editor intuition-standard, più professionale ma soprattutto più compatibile (Amos non funziona bene con le schede grafiche).

Bene, ora vi lasciamo: dobbiamo inserire degli effetti speciali nella colonna sonora del nostro ultimo video...



Incontro con SkyLink

a cura della ***redazione***

Siamo andati a trovare Luca Spada per parlare con lui dei nuovi servizi telematici offerti dalla storica Bbs SkyLink.
Come sarebbe lecito aspettarsi questa è una intervista telematica avvenuta senza microfoni e pezzi di carta, ma attraverso un flusso di dati tra il nostro calcolatore (un A4000) e non meglio identificato Host (forse un pc...).

SkyLink è una vecchia conoscenza dei lettori di Enigma oramai da diversi anni. Parlaci di come è nata...

SkyLink nacque nel Dicembre del 1989 su un Amiga 500 con Kickstart 1.2 con 3 floppy drives da 880K e 1Mb di RAM e un modem Smartlink 1-2-3 da 1200bps. Mi ricordo con tenerezza di quei tempi, soprattutto quando acquistai nel Novembre del 1990 il primo Hard Disk da 180mb per Amiga 2000 che per l'epoca era considerato enorme. Oggi in 180mb ci sta a malapena il sistema operativo e 4 o 5 applicativi...

Ed oggi?

Nel corso di questi 6 anni sono stai molti i cambiamenti che hanno influito sulla telematica. Se prima l'uscita di nuovi modem più veloci avveniva di anno in anno, ora le case costruttrici sfornano upgrade per i propri modem ogni 3 mesi per velocità sempre maggiori... E non solo... La lunghezza media di un archivio compresso che si preleva solitamente da una BBS è passata da 50Kb a 500Kb...
Se una BBS non ha almeno 1 Gb di files in linea e 2 o 3 linee viene snobbata dagli utenti.

SkyLink è nota sopratutto all'utenza Amiga...

Sì. SkyLink è sempre stata il punto di riferimento per l'utenza Amiga in Europa, soprattutto con la creazione della rete SAN.
SAN significa Sky Amiga Network ed è una rete fondata del 1991 dal sottoscritto che si appoggia alla tecnologia Fidonet per la distribuzione mondiale di software per Amiga. SAN è composta da diverse "aree", ognuna con uno specifico argomento. Quando un qualsiasi nodo SAN sparso per il mondo immette un file nella rete (in gergo "hatch") viene mandato ai corrispondenti nodi più vicini, che lo rimandano ai loro nodi più vicini e così via fino a fare il giro del mondo (solitamente un file ci impiega 4-5 giorni). Attualmente i nodi SAN in Italia sono circa 60 e oltre 3.000 in tutto il mondo. Il volume di software scambiato sulla rete SAN settimanalmente è di circa 10Mb. La sorgente principale di software è Aminet, una rete simile a SAN come concetto ma che utilizza Internet come vettore di scambio. Aminet è universalmente considerato il più potente mezzo di diffusione di software liberamente distribuibile per Amiga. Utilizzando la rete Internet, Aminet non ha problemi di volume di traffico e solitamente, i files vengono trasmessi i tutto il mondo nel giro di 5-6 ore.

Cosa offre oggi SkyLink agli utenti?

SkyLink è un online service, cioè un servizio operativo 24 ore su 24 ccessibile con un qualsiasi computer dotato di modem.

Entriamo nel dettaglio?

Brevemente, ecco alcune delle caratteristiche di SkyLink:
30 gb in linea, più di 500.000 files di ogni genere, 30 CD-ROM disponibili. Utility, programmi, testi, immagini per Ms-Dos, Windows, OS2, Amiga, Macintosh, UNIX.
Una libreria di software in costante crescita ad aggiornamento.
Accesso completo ad Internet con possibilità di scambiare posta elettronica, USEnet e funzioni di FTP, Telnet, IRC, Gopher, Talk, WAIS, whois, rlogin, PING, traceroute, etc.
Tutte le conferenze italiane ed internazionali di Fidonet, la più grande rete non commerciale nel mondo. Con conferenze che spaziano dalla programmazione alle ricette da cucina.
Giochi multiutente, la possibilità di giocara ad adventure insieme ad altri utenti collegati alla BBS, es. giocare una partita a scacchi o a carte! Sono disponibili decine di giochi online! Grafica RIP che permette du utilizzare la BBS in ambiente grafico con il mouse. Chiacchierare insieme agli utenti collegati a SkyLink, e con IRC con utenti sparsi in tutto il mondo!
Possibilità di spedire FAX direttamente dalla BBS
Possibilità di chiamare altri sistemi di interesse pubblico dedicati alle ricerche scientifiche, umane, letterarie.

Chissà che traffico!

Il traffico non manca ma con un "casello telematico" di 18 linee con modem da 2400 a 28800 non si formano mai code... Anzi è quasi sempre libero!

C'é anche Itapac?

Certo Itapac EASY-WAY per spendere drasticamente meno.
Ma per voi giornalisti c'é la possibilità di consultare le ultime notizie direttamente dalle maggiori agenzia di stampa della terra...
Ma la punta di diamante di SkyLink è sicuramente la possibilità di accedere a tutti i servizi di Internet. Ma vediamo cos'é realmente questa rete, di cui tutti parlano, ma nessuno spiega come è nata.
Internet è "LA" rete telematica per eccellenza. Grazie ad Internet sono collegati fra sé milioni di computer in tutto il mondo ed è possibile

scambiare messaggi/files/opinioni con qualsiasi altra persona che abbia un indirizzo Internet.
Ogni utente di Internet ha un'indirizzo particolare che ti serve per mandargli della "e-mail" (nome tecnico per definire messaggi privati che possono leggere solo il mittente ed il destinatario).

L'indirizzo è cosi composto:

`{nome}@{nome del sistema}.{dominio}`

Il tuo indirizzo su Sky Link è: {nome}@skylink.it
Questo indirizzo lo puoi dare a qualsiasi persona possa accedere ad Internet. Ciò di permetterà sin da ora di ricevere messaggi da loro.
Usenet è un altro servizio che offre Internet e quindi Sky Link.
Usenet è un'insieme di aree messaggi pubbliche dai più svariati argomenti. I messaggi che circolano in queste aree possono venir letti/scritti da qualsiasi persona. Per chi ha già dimestichezza con Fidonet, può paragonare Usenet alla echomail.

Ma cosa è Internet?

Internet è la più grande rete di computers esistente al mondo. Ad Internet sono connesse tutte le università della terra, tutti i centri di ricerca ed elaborazioni dati, i maggiori online service (CompuServe, America Online, Delphi, Prodigy, BIX) e moltissime compagnie commerciali. Ogni utente in Internet ha un proprio "indirizzo" che lo identifica da ogni altro utente. Tali indirizzi sono strutturati nel seguente modo :

`<nome>@<macchina>. <subdomain domain>. <domain>...`

Ad esempio l'indirizzo Internet (= indirizzo e-mail) del Presidente degli Stati Uniti è:

`president@whitehouse.gov`

"president" è il nome dell'utente, "whitehouse" è il nome del computer sul quale è presente l'account "president" e "gov" è il domain che identifica, negli Stati Uniti, un'ente del governo. Vi sono differenti domain, alcuni di essi sono:

.edu	=	educational (uni versità USA)
.gov	=	governament (governo USA)
.mil	=	military (Dipartimento della Difesa USA)
.com	=	commercial (solo in USA)
.us	=	altri sistemi in USA
.net	=	dominio che iden tifica un network
.it	=	dominio che iden tifica tutti i sistemi in Italia

Segue a pagina 53

Come nasce Internet

a cura di ***SkyLink***

Per mantenere la struttura delle comunicazioni degli Stati Uniti attivi nell'evento di una guerra nucleare, un'agenzia del governo, la Advanced Research Projects Agency (ARPA) sviluppò un nuovo tipo di network (rete) per computers nei tardi anni sessanta. Conosciuta come ARPAnet, iniziò a collegare quattro computers - tre in California e uno in Utah - usando il Network Control Protocol (NCP).
Fra la fine degli anni sessanta e gli inizi degli anni '70, altri centri di elaborazione iniziarono ad usare l'innovativa tecnologia di packet-switching di ARPAnet per collegare i proprio sistemi. Si iniziarono così a delineare dei centri collegati insieme, con ARPAnet come cuore centrale. Nel 1971 c'erano 23 hosts nel network; entro il 1980 erano già diventati più di 200 con i primi collegamenti internazionali.
Appena l'internetworking divenne più popolare, si formarono tre maggiori networks durante gli anni '80: BITNET (Because It's Time Network), CSNET (Computer Science Network) e NSFnet (National Science Foundation Network).
NSFnet divenne la principale rete portante di Internet (definita "backbone" - spina dorsale) grazie ad una linea a 56Kbps. Nella metà degli anni '80 venne scelto TCP/IP come protocollo preferenziale e ARPAnet fu divisa in ARPAnet e MILnet. Entro la fine del 1986, vi erano già più di 5,000 hosts in Internet.
Internet iniziò a ricevere attenzione dai mass-media nei tardi anni '80, specialmente quando il mitico virus "worm" di Robert J. Morris disattivò alcune migliaia di computers presenti nel network. Nel 1989, il backbone NSFnet fu potenziato con una linea T1 (1.544Mbps). A quel punto vi erano più di 100,000 hosts in Internet.
Nei primi anni '90, ARPAnet venne eliminato e fu creato il Commercial Internet Exchange (CIX) per offrire un metodo agli gli utenti commerciali per evitare NSFnet e la sua Acceptable Use Policy (AUP) che proibisce ogni tipo di traffico commerciale o scopo di lucro su NSFnet. In questo periodo, inoltre, Mitch Kapor fondò la Electronic Frontier Foundation (EFF); Thinking Machines Corp. sviluppò il WAIS Database system; e l'University of Minnesota introdusse Gopher. Internet a questo punto aveva più di 700,000 hosts.
Internet non è posseduta, ne gestita da una singola autorità. Per mantenere uno standard dei protocolli usati da Internet e per connettere organizzazioni ad Internet, fu istituita l'Internet Society nel 1992 con presidente Vinton Cerf. Inoltre, nel 1992, il CERN di Ginevra, Svizzera, introdusse quello che è diventato uno dei programmi più usati su Internet: un sistema multimediale ad hypertesto con tecnologia client/server chiamato "World-Wide Web".
Il backbone NFSnet venne potenziato ulteriormente con una linea T3 (44.736Mbps) ed il numero di Internet hosts superò la cifra di un milione. Nel 1992, NFS istituì l'InterNIC per offrire vari servizi informativi riguardo ad Internet e il National Center for Supercomputing Application (NCSA) presso la University of Illinois a Urbana-Champaign rilasciò l'interfaccia utente Mosaic per utilizzare World-Wide Web. Attualmente NFS sta lentamente cedendo il controllo del backbone di Internet ad Internet providers commerciali e abolirà le restrizioni imposte dall'AUP. Oggi, la comunità Internet sta letteralmente esplodendo grazie all'attenzione dei mass-media e della nascita di numerose strutture commerciali. Online Services come America Online e CompuServe hanno ampliato notevolmente i loro servizi Internet. A metà 1994 c'erano più di 2.2 milioni di hosts registrati e crica 25 milioni di utenti.

Per tutte le arti

Si è svolta a Roma, dal 2 al 4 dicembre, la seconda edizione del premio di computer grafica e computer musica Pixel Art Expò, la manifestazione nata dalla passione di due noti videoartisti quali Francesco Franceschi e Leonardo Fischiagrilli, fondatori dell'Associazione Culturale Tecnopolis.



Davide Bigazzi - HEAVEN - Amiga 4000/040 - 3° classificato sezione immagine statica 3D.

Pixel Art Expò Roma 1994

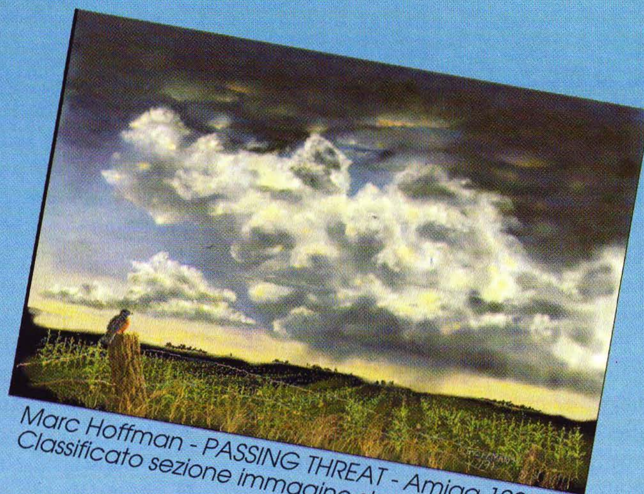
di **William Molducci**

La rassegna, che non gode di nessun contributo o sponsorizzazione, si avvale della collaborazione di diversi amici e appassionati, tra i quali citiamo Fabrizio Timpani (responsabile della sezione musicale), Oriana Samperi, Damiano De Paolis, Luigi Baiocchi, Roberto Cariggi, Antonietta Franceschi, Mario Tomasello, Angela Bonomo, Don Giuseppe Iuculano e Paolo Suriano.

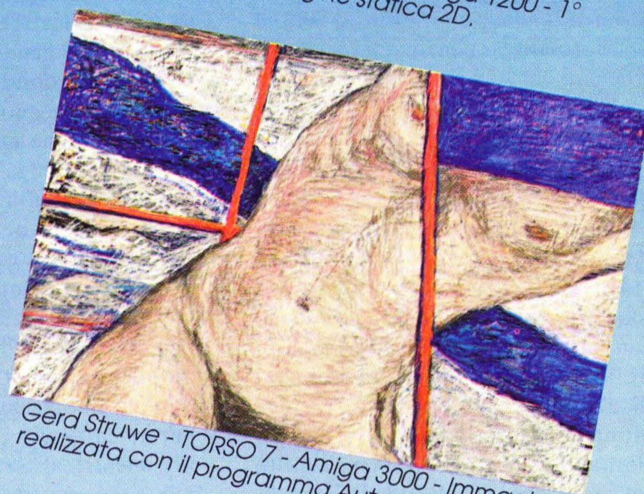
Anche quest'anno la giuria incaricata di assegnare i premi era composta di numerose persone, tra gli altri, oltre al sottoscritto, Andrea Paolucci (videoartista), Antonio De Lorenzo (giornalista), Stefano Epifani (giornalista), Fabrizio Timpani (videoartista) e naturalmente gli organizzatori Franceschi e Fischiagrilli.

Rispetto alla precedente edizione si è avuto un enorme arrivo di opere grafiche e musicali, realizzate

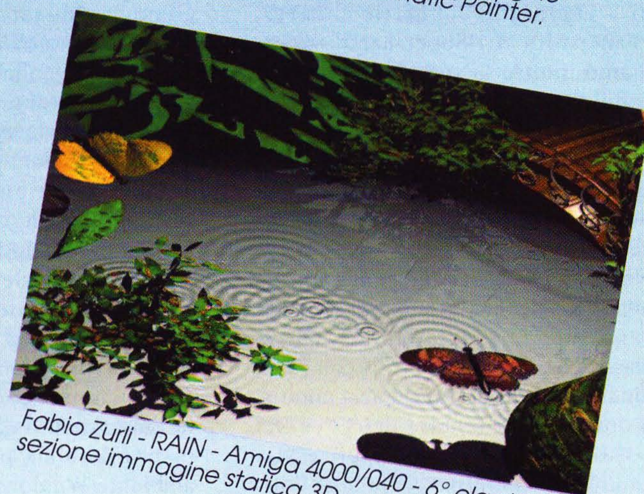

Maurizio Marotta - TUAREG - Amiga 1200 - 2° classificato sezione immagine statica 2D.


Marc Hoffman - PASSING THREAT - Amiga 1200 - 1° Classificato sezione immagine statica 2D.


Massimiliano Mirra - AWAKEN - Amiga 3000 - 1° classificato sezione immagine statica 3D.


Gerd Struwe - TORSO 7 - Amiga 3000 - Immagine realizzata con il programma Automatic Painter.


Dino Marsan ha vinto la sezione Videotape con - THE LAST BUTTERFLY - Amiga 4000/040.


Fabio Zurli - RAIN - Amiga 4000/040 - 6° classificato sezione immagine statica 3D.


Luciano Merighi - DISCO DI FESTOS - Amiga 2000 GVP 030/50 Mhz - 7° classificato sezione immagine statica 3D.


Manifesto del Pixel Art Expò di Roma 1994.

da oltre duecento artisti (il doppio dello scorso anno), oltre alla quantità si è notato anche un livello qualitativo decisamente superiore che riguardava sia le opere realizzate con Amiga (le più numerose) sia con PC e Mac.
Il salto di qualità ha riguardato anche una sede decisamente più funzionale, situata nei pressi di Piazza Vescovio, e l'inserimento di una nuova sezione dedicata alle opere su videotape, tra l'altro di notevole interesse. Il pubblico è stato coinvolto nell'assegnazione di due premi riguardanti la migliore realizzazione grafica e quella musicale.

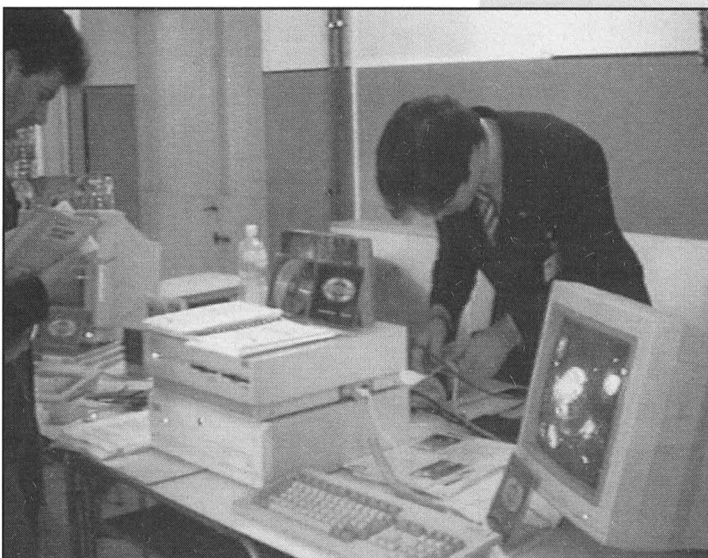
La gara

La sezione immagini 2D è stata vinta da Marc Hoffman con l'opera "Passing Threat" realizzata con Amiga 1200, lo stesso computer è stato utilizzato dal salernitano Maurizio Marotta (conosciuto anche con lo pseudonimo di Tatlin), autore dell'immagine "Tuareg", che si distingue per la particolare tecnica affinata su programmi quali Deluxe Paint; Marotta era presente nella selezione finale anche con le immagini "Daynight", "Little heart", "FantastiKa" e "Super hand", ricordiamo inoltre la sua collaborazione con il team UGA e la rivista su disco "Abnormalia".
Al terzo posto si è classificato Garbagnati Marcello con "Nella bufera" che ha utilizzato il sempreverde A2000.
Rispetto alla scorsa edizione non ha avuto particolari attenzioni l'americano Juliana Peter William, che si classificò al secondo posto con l'originale "Upon arrival", quest'anno si è dovuto accontentare del 17° e 21° posto con le opere "Pompei" e "La choir", si riconferma comunque l'originalità dell'autore e la sua notevole tecnica.
Il nostro computer ha trionfato anche nella sezione 3D, grazie ad "Awaken", un'immagine creata da Massimiliano Mirra su A3000, che ha distanziato di un solo punto "Sentinel" di Fabio Meschini, mentre al terzo posto Davide Bigazzi ha piazzato "Heave", parto del suo Amiga 4000/40 e di Imagine.
Oltre al noto programma della Impulse (soprattutto nella versione 3.0), che gode di un porting anche su sistemi Ms-Dos, sono comparse finalmente le prime opere realizzate con Real 3D 2.x dell'Activa, mentre per le piattaforme Dos il programma più gettonato è stato il sempre più diffuso 3D Studio.
Tra le immagini statiche 3D si segnalano anche Eva Fontana (più conosciuta come Eva Cortese) e la sua misteriosa "La pioggia del temporale", Bill Graham con ben tre opere, Dino Marsan e il bolognese Luciano Merighi, con il suo inseparabile Amiga 2000 fornito di acceleratrice GVP 50 Mhz e scheda grafica Retina.
Di ottimo livello si è rivelata la sezione animazioni 2D, soprattutto per la presenza di alcune opere che hanno mostrato la "rara arte" di abbinare un valido disegno ad una storia ben costruita, come nel caso di Massimo Poletti, su Amiga 4000, che ha vinto con l'esilarante "Tobia e gli invasori", una sorta di fumetto animato, che narra di un'improbabile invasione, da parte degli extraterrestri, sconcertati e poi sconfitti da un pacifico cagnetto.
Al secondo posto si è classificato Simone Bernacchia con "Nowl", realizzato su Amiga 500 (evviva i piccoli!), mentre al terzo posto l'implacabile ranocchio di "Xybyc", opera di Gianluca Missero e del suo Amiga 4000, ha attirato l'attenzione di giuria e pubblico, l'animazione è ambientata all'interno di un video game, e l'eroe di turno deve fare i conti con il sacro sonno di un piccolo ranocchio.
In questa sezione è presente una delle rivelazioni della scorsa edizione, che in seguito ha avuto anche una menzione speciale dalla giuria del Bit Movie, si tratta di Gerd Struwe, il quale utilizzava il suo Automatic Painter (programma che genera in modo automatico corpi umani tramite l'inserimento di particolari codici) disponibile sia per Amiga sia per ambiente Windows.
Da segnalare anche "The sfigherman!" di Lanzoni Claudio (A1200), che ha animato un divertente super eroe, vittima delle sue buone intenzioni; l'opera si è classificata al quarto posto.
Il mitico Bill Graham con "Paper", un'animazione con protagonista un foglio di carta che si trasforma in un "fluido" aeroplano (Amiga 3000), ha vinto la sezione animazioni 3D, con un solo punto di distacco su Alessio Cappelli e Massimo Tofani autori di Ms-010 Gundam (A4000), che mostra le variabili forme di trasformazione di un robot, equipaggiato con doppio fucile a raggi, doppio cannone, due lanciamissili e Hymegacannon.
Marco Fichera con "Eppur volavo" si piazza al terzo posto, in questo caso è stato utilizzato un PC 486 DX33 ed il classico 3D Studio; l'opera si segnala per l'armonia figurativa e l'originalità del progetto.
Il pubblico ha assegnato il premio della migliore realizzazione grafica, con 1129 punti, a Piero Bazzoli e Floriana Carmignani, autori di "Baby Room" (PC Compaq 386), classificatasi in questa sezione al settimo posto, Bazzoli partecipava anche con l'animazione "No smoke" (consigliata a tutti i fumatori) giunta al 5° posto.
La sezione videotape è stata vinta dall'artista ferrarese Dino Marsan (segnalatosi anche nella scorsa edizione) con "The last butterfly", su Amiga 4000/40, l'autore che da tempo pubblica le sue illustrazioni su prestigiose riviste quali Futura e Zoom, ha distanziato Hurmusiadis & Wrather con la loro "After Bird" e Gianluca Missero con l'onirica, ma non troppo, "Peyote".
Missero, sull'onda del film di Gabriele Salvatores "Puerto Escondido", in cui veniva citato per l'appunto questo fungo allucinogeno, ha realizzato un clip di notevole atmosfera e con un finale decisamente a sorpresa.
Amiga ha letteralmente sbaragliato la sezione non-Midi vinta da Jarvinen Sami con Crystal expresse (A500) e con Saarnio Sami classificatosi al secondo posto con "Ufo sight in the night" (A500), il piccolo computer Commodore si è aggiudicato anche il terzo posto con "Banana Split", realizzato da Juha Kujanpaa (piazzatosi anche al 4° posto con Pathway), il brano "Space Ace" di Karim Benaddi ha avuto il merito di aggiudicarsi, con 953 voti, il premio del pubblico per l'opera musicale, consistente in una luccicante coppa.
La sezione Midi ha visto vincitore Guidotti Davide con il suo "Eternity" realizzato su Atari 1040 STE, che ha distanziato Sorbo Umberto con "Concerto" (A500+) e Girardi Pietro con "Land's end" (A500).
In questa sezione hanno trionfato i vecchi, ma sempre funzionali, Amiga 500, 500+ e 2000, erano presenti anche tre opere realizzate con Mac e

tre con PC 386/40.
La sala in cui si è svolta la manifestazione comprendeva una postazione centrale su cui agivano tre monitor ed un buon impianto di amplificazione, qui passavano tutte le opere grafiche in concorso, lateralmente era predisposto un diverso spazio per la visione della sezione videotape ed il concorso musicale, l'affluenza del pubblico è stata più numerosa nella giornata di sabato, mentre gli autori erano presenti in buon numero domenica 4 dicembre, in occasione della proclamazione dei vincitori.
Oltre alle coppe per il premio deciso dal pubblico, sono state assegnate le classiche targhe d'oro, argento e bronzo per i primi classificati di ogni sezione.
L'impegno e la competenza di Francesco Franceschi, Leonardo Fischiagrilli, Fabrizio Timpani e degli altri collaboratori, ha fatto in modo che la manifestazione si sia svolta nel migliore dei modi, e vi sia stata la massima disponibilità verso il pubblico e gli esperti del settore.
Per la gioia di tutti gli amighisti, come oramai tradizione, la Euro Digital Equipment di Ascanio Orlandini (Tel. 0373/86023) gestiva l'unico, ma fornitissimo stand, della manifestazione.
Oltre alla diffusissima scheda grafica Picasso II e al suo formidabile encoder "Pablo", era possibile reperire l'aggiornamento al Sistema Operativo 3.1, nelle versioni ad una o due Rom, per tutta la famiglia dei computer Amiga,
Nell'occasione è stato possibile conoscere le caratteristiche della telecamera FlexCam, compatibile con i sistemi Amiga, Ms-Dos, Windows, Apple e Macintosh.
La telecamera, che si avvale di un design decisamente funzionale, possiede un sistema ottico in grado di mettere a fuoco da una distanza minima di 6 mm fino all'infinito, con un ingrandimento fino a cinquanta volte, inoltre è in grado di digitalizzare anche oggetti tridimensionali con ogni condizione di luce ed è dotata di un microfono stereofonico direzionale. Oltre ad alcune schede per il collegamento via Ethernet tra due Amiga, è stato mostrato anche il programma di grafica a 24 bit "Xipaint" che dispone delle librerie (e quindi la compatibilità) per le più diffuse schede grafiche quali Picasso e Retina, che si interfaccia anche con il digitalizzatore in tempo reale a 24 bit Vlab della tedesca Macrosystem.
In questa occasione è stato presentato il primo CD prodotto dalla Euro Digital Equipment, si tratta del numero 0 di "MultiReview", che contiene oltre 400 Mb di file per sistemi Amiga, IBM e MAC, e che si distingue per la folta presenza di oggetti (Imagine, Lightwave, 3D studio), immagini e soprattutto animazioni, oltre che una selezione curata di programmi shareware ed altre sorprese.
Il secondo Pixel Art Expò ha dimostrato ancora una volta che gli utenti Amiga sono sempre più interessati al loro computer, e questo oltre che per il maggiore afflusso di opere, lo si è riscontrato soprattutto nell'aumentato livello qualitativo. Per le prossime edizioni resta comunque ancora molto lavoro da fare, e quindi è necessario l'inserimento di forze nuove, siano esse pubbliche o private. Per chi non avesse avuto la possibilità di partecipare alle tre giornate romane, ricordiamo che è possibile richiedere all'Associazione Culturale Tecnopolis le cassette video e audio, sono disponibili inoltre anche quelle della passata edizione.
L'appuntamento per tutti gli appassionati è per la terza rassegna del Pixel Art Expò che avrà luogo nel 1995.



Da sinistra: Fabrizio Timpani (responsabile sezione musicale), Francesco Franceschi e Leonardo Fischiagrilli (organizzatori).

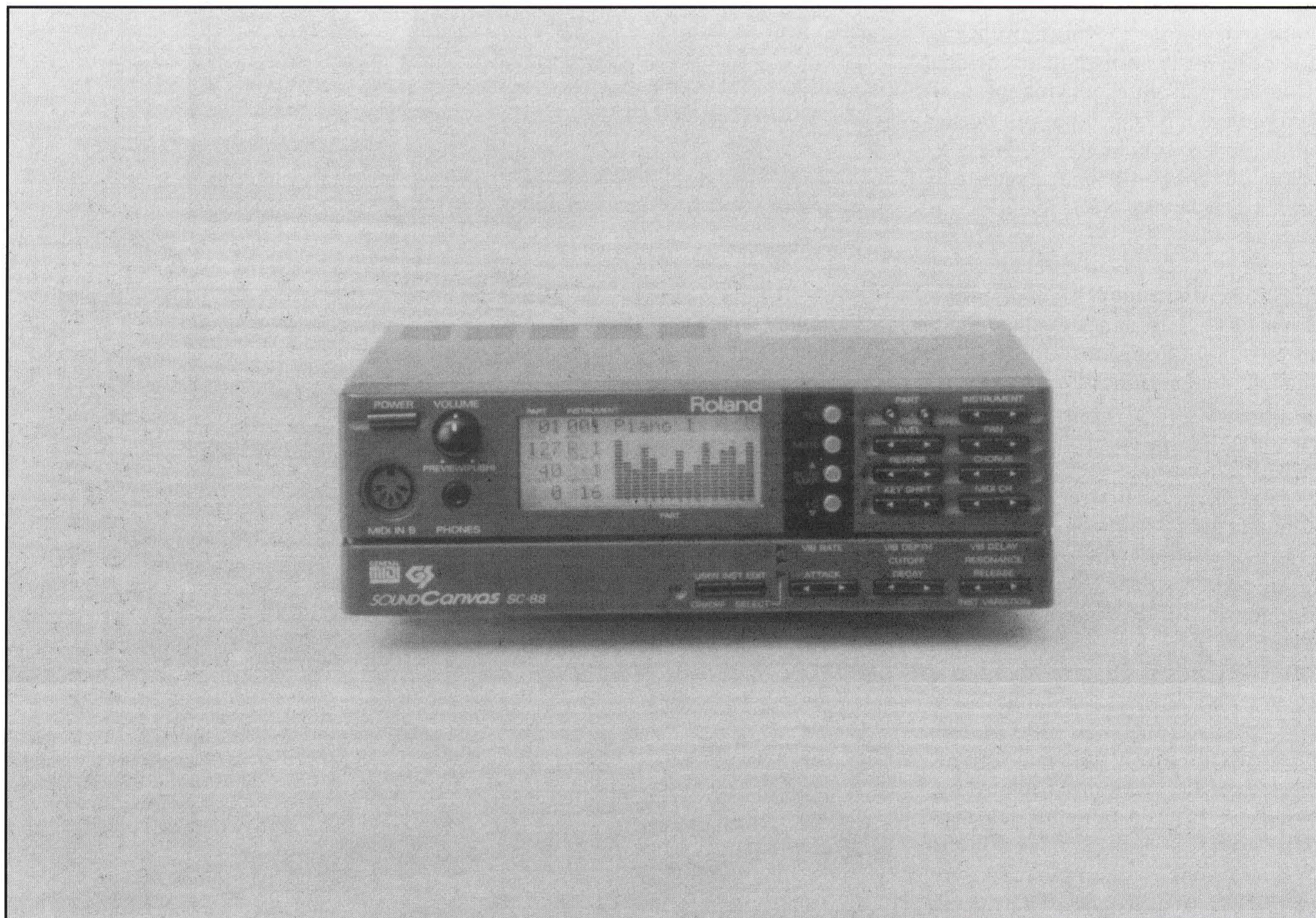


Ascanio Orlandini gestiva lo stand dell'Euro Digital Equipment.

Per informazioni contattare:
l'Associazione Culturale Tecnopolis
Via L. V. Bertarelli, 27
00159 Roma
Tel. (06)57.57.935 o (0337)79.32.17

Un expander per le applicazioni MIDI

La nuova versione potenziata del famoso Expander GM/GS "Sound Canvas" ha ben 64 voci e sfonda la barriera dei 16 canali MIDI!



Roland Sound Canvas SC-88

di ***Marco Milano***

Circa un anno fa abbiamo parlato del mitico Sound Canvas della Roland, e precisamente del modello SC-55 mkII, una versione di "upgrade" del primo Canvas, lo SC-55. In quella occasione avevamo sottolineato la presenza nello strumento di caratteristiche che lo rendevano particolarmente adatto all'utilizzo in congiunzione con un elaboratore, come la compattezza, la presenza di porte dedicate al collegamento diretto ad un computer senza necessità di interfaccia MIDI ecc.

La Roland, nel frattempo, ha ideato un nuovo modello di Canvas, denominato SC-88, che presenta innovazioni tali da renderlo una pietra miliare nel panorama degli Expander General MIDI. Si tratta infatti di uno strumento dalle potenzialità più che raddoppiate rispetto al predecessore, e tutto questo ad un prezzo di poco superiore al "vecchio" SC-55 mkII!

Le innovazioni più significative riguardano il numero delle voci di polifonia, passate da 28 a ben 64, ed il

numero di canali MIDI indirizzabili contemporaneamente, passati da 16 a 32.
Ma andiamo a vedere come tutto questo sia possibile, a parlare delle altre caratteristiche di questo potente strumento.

Tela Musicale, GM e professionisti

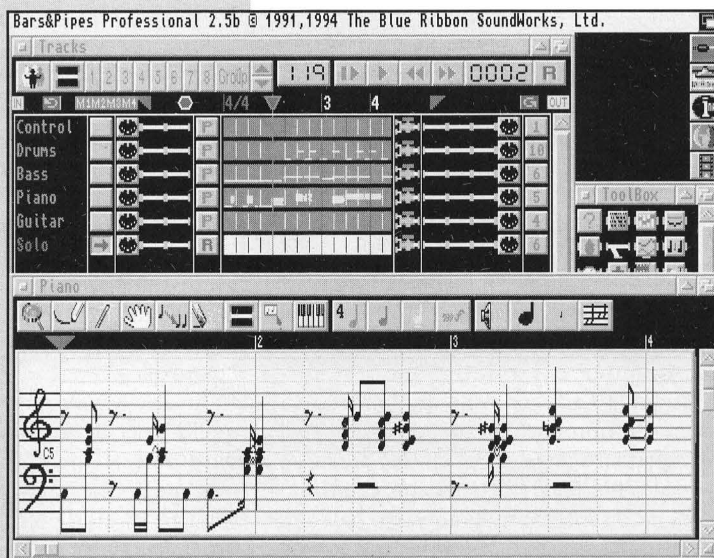
"Sound Canvas" è ormai un "nome" tra i musicisti elettronici, nome che significa letteralmente "Tela Sonora". Tela non di ragno, ma nel senso pittorico del termine: quella su cui si dipinge con i suoni contenuti nello strumento. Molto poetico.
E proprio la qualità dei suoni, molto elevata per un Expander non "dedicato", lo ha caratterizzato sin dalla prima apparizione, essendo considerato lo strumento con i migliori 128 suoni dello standard General MIDI.
Ciò va inteso in questo senso: uno strumento GM, dovendo riprodurre una vasta gamma di sonorità dalle caratteristiche diverse (fiati, archi, pianoforti, drums...) ha solitamente una qualità dei singoli suoni inferiore a quella di strumenti dedicati ad una sola gamma di suoni (come ad es. i modelli Proteus specializzati nei suoni orchestrali, i Korg dedicati solo a pianoforte e tastiere o i Roland specializzati nei suoni sintetizzati): il professionista infatti utilizza sempre numerosi Expander contemporaneamente, ognuno per i suoni in cui è specializzato o in cui risulta migliore. Un setup tipico vedrebbe ad esempio l'uso di un Korg M1 per la chitarra acustica, un Proteus2 per un violoncello solista, un Roland D550 per un organo a canne, una Roland R8 per i suoni di batteria ecc.
Oltre ad essere costoso, questo approccio è adatto ad uno studio in cui confezionare brani da incidere su nastro o CD, e non ai brani da diffondere sotto forma di file MIDI o dedicati a presentazioni multimediali e game. Per queste applicazioni è indicato un Expander General MIDI, che presenti tutti i suoni più usati in disposizione standard.
Nei primi tempi del GM però vi era una evidente bassa qualità dei suoni in questi strumenti "general purpose", che li rendeva invisi ai professionisti. La Roland iniziò a cambiare tutto questo introducendo il Sound Canvas, ed oggi, con la nuova versione SC-88, siamo ad un livello tale che molti suoni sarebbero tranquillamente utilizzabili in studio, con il vantaggio di averli tutti racchiusi nella compattezza di un Expander minirack.

Cos'é un Expander GM/GS?

Come ricorderete, il General MIDI è una convenzione che stabilisce la corrispondenza standard tra i suoni di un Expander e i relativi numeri di Program Change, in modo da evitare che chi riproduce un brano MIDI con Expander diversi da quelli del creatore del file MIDI si trovi con gli strumenti disposti in modo diverso dall'originale: prima del GM si doveva andare a cambiare tutti i Program Change del brano per riprodurre i suoni originali, altrimenti la parte della chitarra sarebbe stata eseguita da un Sax, quella del piano da un tamburo, e così via.
Il GM ha però delle limitazioni, ad esempio definisce solo 128 suoni: per le normali applicazioni sono anche troppi, ma per un uso creativo possono risultare molto limitati. Basti pensare al seguente esempio: il primo Patch definito dal GM è il Piano Acustico. Per sonorizzare un'animazione la presenza di un Piano Acustico è più che sufficiente, ma per il musicista che vuole realizzare qualcosa di particolare? Il suono di uno Steinway non è quello di un Bosendorfer, quello di uno Yamaha non è quello di un Kawai. Ma lo standard GM prevede un solo Piano Acustico. Lo stesso vale per molti altri strumenti: come avere il suono di una Gibson e quello di una Fender, se è previsto un solo Patch di chiatarra elettrica? I "vecchi" Expander non-GM potevano avere quante chitarre e quanti pianoforti volevano, non essendo limitati nel numero e nella disposizione dei Patch, mentre uno strumento GM deve avere necessariamente la Patch List GM.
Alcuni costruttori, come la Korg, hanno pensato di superare questi limiti proponendo strumenti dotati di "modo GM", con i 128 strumenti standard, e "modo proprietario", in cui vi sono tutti gli altri strumenti che eccedono la lista GM. Il brutto è che questo approccio ripropone il problema che si voleva superare: chi vuole utilizzare i suoni non-GM non può riprodurre i suoi brani su altri Expander, vista la non standardizzazione dei suoni non-GM.
La Roland ha pensato di superare questa situazione con un'idea brillante: lo standard GS (General Standard).
Utilizzando uno dei Control Change MIDI (lo 00) per selezionare sino a 127 "variazioni" ai 128 suoni GM, il numero dei suoni selezionabili balza di colpo da 128 a 16.384: ora possiamo avere 127 pianoforti acustici, 127 chitarre elettriche... ce n'è abbastanza per il più esigente appassionato di suoni "particolari"!
Inoltre, i 128 suoni base rimangono quelli del GM, rendendo i due standard perfettamente compatibili: chi non ha il GS, ignorando il Control Change 00, non potrà gustarsi il timbro della Gibson, ma comunque ascolterà l'unica chitarra elettrica presente nel suo Expander GM.
Ma ora passiamo alle nuove caratteristiche, confrontandole con le principali feature presenti nelle vecchie versioni, anche ad uso di chi non avesse letto l'articolo relativo all'SC-55.

Il "Fat Canvas"

La prima cosa che colpisce nell'SC-88 è l'altezza: le dimensioni sono passate da 21x23x4cm a 21x25x7cm: l'altezza quasi raddoppiata è principalmente dovuta all'eliminazione dello scomodissimo alimentatore esterno: ora il Canvas può essere collegato direttamente alla rete, essendo dotato di alimentatore interno. Da buoni amighisti potremmo soprannominarlo "Fat Canvas"!
Il grosso e comodissimo display arancione (70x24mm) che costituisce uno dei punti di forza dello strumento è rimasto fisicamente identico, ma ora viene gestito in modo più sofisticato: può essere "splittato" per monitorare contemporaneamente i livelli di 32 parti invece di 16, e, tramite delle combinazioni di tasti, è addirittura possibile disegnarvi delle immagini, che possono essere salvate in RAM sino al numero di 10.
Anche nell'SC-55 erano presenti due porte "MIDI In", ma ora la seconda porta non è più un semplice doppio della prima: permette di pilotare i canali MIDI da 17 a 32!
Sono sempre presenti i connettori per il collegamento diretto via RS-232 (senza usare interfacce MIDI) con PC e Mac.
Anche le prese RCA per l'output sono rimaste invariate: sinceramente conti-



Bars & Pipes è compatibile con l'SC88 tramite l'utilizzo dell'interfaccia Triple Play Plus della Blue Ribbon Sound Works. Questa interfaccia permette il controllo di più canali

nuiamo a preferire i classici Jack. Ci sono sempre due porte RCA aggiuntive dedicate all'input, alle quali si può collegare una sorgente audio da miscelare ai suoni del Canvas (ad esempio l'Amiga, in modo da utilizzare un unico amplificatore per i suoni interni Amiga e l'output Roland).
Ai già numerosi pulsanti ne sono stati aggiunti otto dedicati all'editing, sfruttando la maggiore altezza del frontale; inoltre, notiamo il tasto luminoso "SC-55 Map", di cui parleremo più avanti.
Le specifiche tecniche sono il punto forte dell'SC-88: multitimbricità a 32 parti contro le 16 richieste dallo standard GM, polifonia di 64 voci contro le 24 dello standard.
Purtroppo non è più presente il telecomando ultrapiatto che era fornito con l'SC-55 mkII. Se l'hanno tolto vuol dire che pochi lo usavano, ma a noi sembrava utilissimo: consentiva di controllare l'Expander comodamente seduti al computer, da una distanza sino a 5 metri.

I suoni

Come ricorderete, i 128 suoni GM erano stati già migliorati nella versione mkII. Ora la Roland dichiara un'intera nuova serie di campioni, ma con la conservazione di quelli della vecchia versione, per un totale, Variations GS comprese, di ben 654 suoni!
Ecco a cosa serve il tasto "SC-55 Map": una pressione su questo tasto, ed i suoni sono esattamente quelli dell'SC-55; un'altra pressione, e la maggior parte dei suoni vengono sostituiti dai campioni nuovi di zecca dell'SC-88.
Per quanto riguarda i vecchi suoni vi rimandiamo all'articolo sull'SC-55; i nuovi suoni sono quasi sempre di qualità ancora più alta dei vecchi, e le sostituzioni di campioni riguardano un po' tutte le sezioni.
Iniziamo con i Pianoforti: sono quasi tutti nuovi, e di ottima qualità, soprattutto i Rhodes; unico appunto, il Piano Acustico principale nella mappa SC-88 è un ottimo strumento, ma un po' troppo "elettrico" ed effettato: come pianoforte classico preferiamo quello della mappa SC-55.
Migliorati la Marimba e soprattutto lo Xilofono. Gli Organi, che con le Variazioni GS ammontano a ben 30 (tra i suoni GS ricordiamo vari Organi anni '60), sono stati soggetti a miglioramenti soprattutto nell'Organo da Chiesa e nelle Fisarmoniche (la principale è Francese, ma la Variation GS contiene quella Italiana, per gli amanti del liscio).
Nelle chitarre, una delusione: la Nylon String è stata resa più realistica ma troppo "secca": trattandosi di uno strumento utilizzato perlopiù in sonorità classiche ed arpeggiate, preferiamo nettamente il suono più dolce della vecchia mappa. Migliorate invece le chitarre elettriche, soprattutto le distorte; presente una Variation GS con il "nostro" Mandolino.
Molto più "presenti" i Bassi Elettrici: il Fretless è notevolmente migliorato, mentre il Fingered è addirittura tutta un'altra cosa, vibra in profondità e sfrutterà appieno i vostri subwoofer!
Per quanto riguarda gli ensemble di archi, i nuovi campioni sono più o meno paragonabili ai vecchi (l'Ensemble di Archi era già tra i migliori al mondo); grande invece il miglioramento di Violino e Cello Solo.
L'Arpa e i Timpani sono più validi, così come il Coro Umano ha un attacco meno sforzato, che consente un miglior legato.
Uno dei punti deboli dell'SC-55 erano gli orrendi Corni Francesi, Tromboni e Tube: qualcosa di inascoltabile, deboli e "falsi": alla Roland se ne sono accorti, ed ora tutti gli ottoni sono decisamente più realistici ed adatti ad esecuzioni classiche.
Stesso discorso per Flauto e Ottavino, mentre il nuovo campionamento del Flauto di Pan è caratterizzato da un "soffio" molto "etnico", ma che da un vero esecutore viene prodotto solo nelle note basse, nei fortissimi o negli staccati (George Zamfir docet), mentre nei brani melodici, che più si adattano allo strumento, risulta eccessivo, facendo preferire la versione SC-55.
I Sax sono stati migliorati e addolciti, mentre i Synth hanno visto solo l'aggiunta di più Variations; l'orrendo Oboe, che suonava con un inspiegabile effetto di "campanello", è stato ricampionato come si deve.
Migliorati anche Corno Inglese e Fagotto, mentre purtroppo non è stato sostituito il brutto Patch "Brass1".
La sezione Etnica ha visto l'aggiunta di 12 strumenti nelle Variations ed il miglioramento dell'orrenda Cornamusa, mentre il brutto Sitar è rimasto lo stesso ed il Banjo è stato peggiorato.
Gli ottimi e realistici effetti speciali (ricorderete auto di F1, jet e treno) hanno visto poche aggiunte: utili rumori fatti dalle corde di chitarre e bassi, e un ruggito (Growl) di bestia a dire il vero non molto feroce, ed una seconda versione degli Applausi veramente impressionante: invece dei soliti applausi "da conferenza" abbiamo un insieme di applausi ed urla da stadio degne di una finale di Coppa Campioni!
Infine, i già entusiasmanti Drumkit hanno visto l'aggiunta di ben 14 set di percussioni, tra cui il Dance Set, adatto alla musica disco, e l'Ethnic Set, con strumenti dai nomi incredibili: Wadaiko, Kotsuzumi, Caxixi, Pandiero... Per concludere, va detto che i suoni contenuti nelle Variations GS sono ora talmente tanti da costituire una vera e propria miniera di utilissime sonorità, ponendo l'SC-88 un

Contiunua a pagina 82

superiore sinistro della parte che volete ingrandire. Appare un quadro del quale potete spostare con il mouse l' angolo inferiore destro. Quando raggiungete la posizione desiderata, cliccate di nuovo ed otterrete il disegno ingrandito della parte inquadrata.

Per annullare lo zoom, riportate la misura del quadro ad una dimensione vicina allo zero cliccate o premete un tasto qualunque della tastiera.



[Centimetro]

permette di misurare le distanze su un disegno in proiezione ortogonale.

Per fare questo cliccate nella vista ed appare così un segmento. La sua lunghezza è visibile nella barra di titolo della Vista. Cliccando di nuovo terminate la misura. Cliccando una seconda volta sulla stessa icona, il suo disegno diventa **[coordinate]**. Questo clic ha due modi, passate dall' uno all' altro ogni volta che cliccate sulla sua icona.



Il secondo modo si utilizza unicamente in proiezione ortogonale su Pi1, Pi2 o Pi3. Permette di indicare le coordinate del puntatore mouse in rapporto all' origine del riferimento dell' oggetto. Quando cliccate una prima volta nella Vista, le coordinate appaiono nella barra di titolo e cambiano in funzione dei movimenti del mouse. Cliccando una seconda volta nella vista bloccate le coordinate.

Finiremo questo capitolo con una funzione del blocco dei comandi.

Sfere



Cliccando su **[sfera]** generate una sfera perfetta, assolutamente indipendente dal contorno attuale. Questa icona è stata unita alle precedenti solo per raggruppare tutti i comandi di generazione volume in un unico blocco.

Concludendo

Più è complesso il contorno di partenza, più è lenta la generazione del volume. Per i contorni più complessi la generazione del solido può richiedere parecchi minuti.

Vedremo in seguito come creare oggetti complessi riunendo questi volumi elementari.

Le viste



Se volete ritrovare un oggetto dopo aver chiuso la sua Vista, dovete cliccare su **[vista]**. La solita finestra di dialogo appare, anche se questa volta non dovete inserire un nuovo nome, ma cliccare sul nome dell' oggetto che volete vedere. Potete anche inserirlo nel secondo gadget di testo. Se l' elenco degli oggetti è lungo, potete farlo scorrere con lo slider. Quando avete selezionato il nome dell' oggetto, cliccate sul pulsante «OK» ; si apre allora una nuova vista sull' oggetto desiderato. Potete in questo modo aprire un numero qualunque di viste comprendenti oggetti diversi o simili.

Ora scopriremo alcune operazioni di base sulla vista.

Per fare i vostri esperimenti, aprite una vista su un oggetto che avete generato.

Fil-di-ferro e solido



L' oggetto che è rappresentato appare come uno scheletro. Diremo che esso è disegnato in "Fil-di-ferro". Cliccate su **[fil-di-ferro]**; questa icona si trova nel quarto blocco, che chiameremo **Blocco dei modi di disegno**. Le icone di questo blocco hanno tutte due o tre "Stati" che cambiano quando vi si cliccca sopra.



Cliccando su **[fil-di-ferro]** l' icona cambia e diventa **[solido]**. Il disegno nella vista viene modificato: l' oggetto è ora disegnato in modo **solido**. In fil-di-ferro,

cliccato deve appartenere all' oggetto, mentre in proiezione ortogonale potete cliccare anche fuori dall' oggetto.



[Selezione asse]

permette di selezionare contemporaneamente in maniera pratica sia il riferimento e l' asse di base per le azioni. Per poter scegliere un asse del riferimento dell' oggetto questo riferimento deve essere visibile (grazie all' icona del blocco dei modi di disegno).

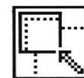
Cliccate semplicemente all' estremità dell' asse desiderato per selezionarlo. La vostra scelta è allora riflessa nel primo blocco delle azioni.

Per selezionare un asse del riferimento dell' osservatore cliccate all' interno della vista all' estremità di un riferimento immaginario. Per l' asse X in basso a destra; per l' asse Y, in alto a sinistra e per l' asse Z in basso a sinistra. Non occorre essere molto precisi nel cliccare, il programma sceglie semplicemente l' asse al quale siete più vicini. Nella maggior parte dei casi dovete utilizzare questo clic piuttosto che le icone del primo blocco d' azione (di cui potrete allora fare a meno) questo comporta una maggiore comodità d' uso.



[Taglia qui]

permette di posizionare in maniera pratica il piano di clipping. Il piano avanza fino al punto cliccato sull' oggetto.



[Zoom]

permette di fare uno zoom su una parte del disegno, in proiezione ortogonale. Cliccate nell' angolo

Qualche funzione pratica

Prima di descrivere la parte più importante del programma andiamo a scoprire alcune nozioni semplici ed utili.

Il settimo blocco permette di scegliere una operazione che avrà luogo cliccando nella Vista. Chiamiamo questo **blocco dei clic**, e l' operazione corrente il **clic** corrente.

In un primo tempo selezionate una operazione cliccando sulla icona corrispondente, ed in seguito cliccate nella vista per realizzare l' operazione desiderata.



Con **[guarda lì]**, l' osservatore si volta fino a trovarsi di fronte al punto cliccato nella scena.

Dovete ben comprendere che designate un punto nello spazio, che deve appartenere all' oggetto. Questo clic può essere utilizzato unicamente in prospettiva.



Con **[vai lì]**, l' osservatore si sposta nella direzione del punto cliccato. La distanza che lo separa da questo obiettivo è divisa per due. Non può essere utilizzato che in prospettiva.

Questi due clic permettono di passegiare in una maniera molto pratica in una scena complessa.



Con **[vai di fronte a]**, l' osservatore si sposta parallelamente alla vista in modo da essere di fronte al punto cliccato. In prospettiva il punto

tutte le linee nascoste degli oggetti sono visibili, e gli oggetti sono come trasparenti. In modo solido le facce sono opache, le parti davanti nascondono quelle dietro. Tutti i comandi delle viste possono essere utilizzati indifferentemente in modo fil-di-ferro o in modo solido. In generale si preferisce il modo fil-di-ferro per lavorare, poichè il disegno è più rapido, ma se la scena è complessa il disegno in modo solido può essere più rapido, dato che vengono disegnati solo i dettagli visibili.

Colore di fondo



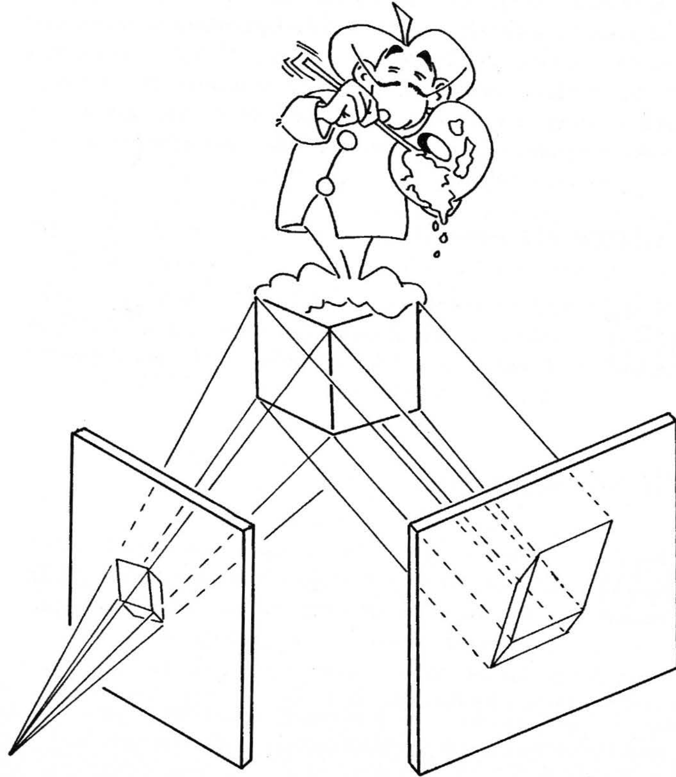
Potete cambiare il colore di fondo delle viste cliccando su **[colore di fondo]** (nel secondo blocco). Avete la scelta tra il colore nero ed il colore di sfondo dello schermo.

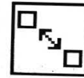
Pieno Schermo



Se per una qualunque ragione un oggetto non è centrato, troppo piccolo o troppo grande o anche invisibile nella sua Vista, non avete che da cliccare su **[piena vista]** e l' oggetto appare di nuovo correttamente. Questa icona si trova nel penultimo blocco, che chiamiamo **Blocco dei comandi**.

Quando cliccate una icona di questo blocco, "succede qualcosa", contrariamente a quanto accade nei blocchi più alti (escluso il primo) che servono a selezionare i modi di funzionamento e non influenzano la vista.





Per effettuare la fusione, rendete corrente il colore da rimpiazzare, cliccate su **[fusione]** (l' unica icona legata alla Palette), poi sul nuovo colore scelto.

Cicli di colori

e possibile creare dei cicli di colore, cioè far cambiare in sequenza le tinte di una serie di colori. I colori che compongono un ciclo devono essere in caselle vicine. Per definire la serie, cliccate su «Serie», poi sulla prima casella del ciclo ed infine sull' ultima. L' ordine in cui cliccate le due caselle estreme definisce il senso del ciclo. Regolate la velocità di scorrimento con lo slider orizzontale in basso nella palette. Più il cursore è a destra e più velocemente scorreranno i colori. Quando il cursore dello slider è selezionato, il ciclo funzionera'.

Cliccando su «Sfumature» attivate o disattivate un modo nel quale il cambiamento di tinta si fa in maniera più dolce.

Se cliccate su «Ciclo», la finestra palette va in secondo piano e il ciclo si esegue in maniera continua. Per fermarlo cliccate ovunque con il mouse o premete un qualunque tasto della tastiera.

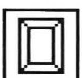
Quando il ciclo si ferma, ritroverete i colori originari.

Se volete conservare i colori nello stato nel quale erano ad un istante determinato del ciclo, premete la barra di spazio. Questo può essere utile per scegliere delle nuove tinte.

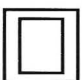
Fusione dei colori

Se desiderate che tuti gli oggetti di un certo colore ne assumano un altro, potete utilizzare la **fusione dei colori**. Questa operazione rimpiazza il colore corrente con uno nuovo selezionato dalla palette, ed il colore corrente inutilizzato viene distrutto.

Tipi di proiezione



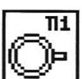
Se cliccate su **[prospettiva]** nel blocco dei modi di disegno) l' icona diventa **[proiezioni ortogonali]**. Se l' oggetto è troppo piccolo nella vista cliccate su [piena vista].

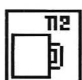


L' aspetto del disegno è cambiato. Fino ad ora i vosri oggetti erano disegnati in prospettiva, più un oggetto è lontano dall' osservatore più sembra piccolo. Siete passati nel modo di rappresentazione dove le dimensioni dell' oggetto nella vista non dipendono più dalla distanza. Noi chiameremo questo modo **Proiezione Ortogonale**
.

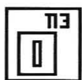
La prospettiva si avvicina al disegno artistico, mentre la proiezione ortogonale corrisponde ai progetti degli architetti.

Utilizzerete la proiezione ortogonale per fare degli aggiustamenti precisi, e la prospettiva per visualizzare il risultato. La maggior parte dei comandi è utilizzabile indifferentemente nei due modi. Noi segnaleremo le eccezioni.



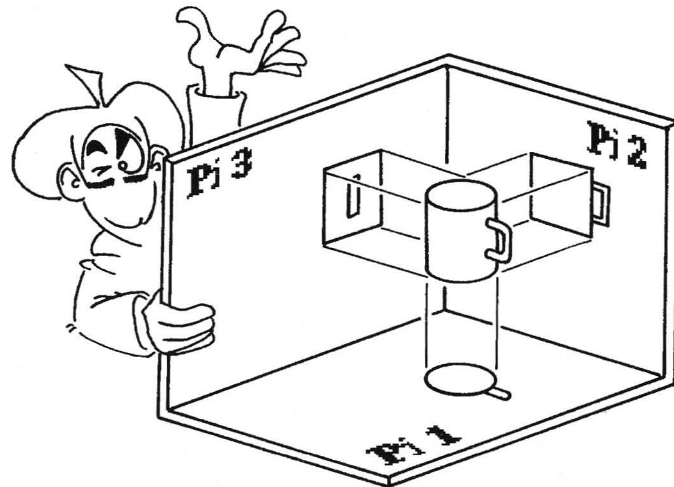


In pratica si utilizza soprattutto la proiezione ortogonale per avere tre viste particolari dell' oggetto: vista dall' alto, di lato e di profilo. Cliccando su **[Pi 1]**, **[Pi 2]** e **[Pi 3]** potete vedere l' oggetto da questi diverse posizioni. La barra di titolo della Vista indica la vostra scelta.



Non dimenticate di cliccare su [piena vista] se l' oggetto non è ben visibile.

Per tornare in prospettiva dovete cliccare sulla stessa icona usata precedentemente per passare in proiezione ortogonale (nel blocco dei modi di disegno).



Slider



Se siete in proiezione ortogonale potete scegliere la parte visibile sullo schermo con l' aiuto degli slider che fate apparire cliccando sul gadget in basso a sinistra. Questi slider si utilizzano nello stesso modo di quelli dei contorni. Cliccando di nuovo sul gadget ritornate nel modo normale.

A meno che non siate nel modo primo piano, dovrete attendere che il disegno sia terminato prima di cambiare un colore.

Cambiamento di pagina

La palette può contenere un numero qualunque di colori , dei quali solo 11 possono essere visualizzati contemporaneamente.

Se avete definito più di 11 colori, con l'aiuto di **[pagina precedente]** e **[pagina successiva]** potete scegliere quale serie di colori desiderate vedere.

Solo i colori della pagina attualmente visualizzata possono essere utilizzati per le viste nello schermo di lavoro; questo fa si che alcuni oggetti non appaiono nel loro giusto colore.

Quando effettuate il rendering dell'immagine finale (vedere Capitolo 11), tutti i colori sono impiegati.

Distruzione dei colori inutilizzati



[Cancella colori inutili] cancella dalla palette i colori che non sono stati utilizzati per colorare degli oggetti.

Copie e Scambi

Potete copiare la tinta del colore corrente su un altro colore cliccando su «Cop» e poi sul colore. Potete scambiare le tinte del colore corrente e di un altro colore cliccando su «Sca» e poi su un colore.

Scelta delle tinte

La casella circondata da una cornice contiene il **colore corrente**. Per scegliere un nuovo colore corrente basta cliccare sulla casella voluta.

Per cambiare la tinta del colore corrente potete usare gli slider ai fianchi del gruppo di colori; i tre di sinistra permettono di scegliere una tonalita' in funzione delle tre componenti rosso, verde, blu (R, V, B). I tre di destra vi permettono di lavorare in modo più intuitivo modificando la tinta, la saturazione e la luminosità (T, S, L). La Tinta permette di scegliere un colore di base (ad esempio giallo, arancione o rosso); quando il cursore è in basso si ha il rosso, e facendolo salire lentamente si ottiene il giallo, il verde, il blu, il viola e di nuovo il rosso, con tutte le sfumature intermedie. Il punto più basso dello slider equivale a quello più alto: potete immaginare che i due estremi dello slider si tocchino, formando un anello di colori.

La Saturazione permette di regolare il livello di purezza del colore; se il cursore è in alto si avrà il colore puro, e facendo scendere il cursore si ottiene un colore meno saturo, mescolato a del bianco. Questo permette di trovare facilmente le tinte pastello.

La Luminosità, infine, definisce l' intensità luminosa del colore; più il cursore è in basso, più il colore è scuro.

Quando aggiungete un colore alla palette questo all' inizio è bianco perchè la saturazione è al minimo; prima di poter usare lo slider Tinta dovete aumentare la saturazione.

Quando cambiate un colore, cambiano anche tutte le viste contenenti quel colore, questo vi permette di giudicare l' impatto reale sull' immagine.

Copia



[Copia vista] realizza una copia della vista corrente, esattamente con le stesse caratteristiche (parametri, icone attive, ecc ...), sovrapponendola all' originale.

Dimensioni e posizione

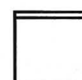
Concluderemo questa introduzione alle viste con la rapida descrizione di tre comandi.



[Vista a quarto di schermo] cambia le dimensioni della vista per prendere un quarto di schermo.



[Vista in mezzo] mette la finestra Vista in mezzo allo schermo.



[Vista a tutto schermo] dà una vista che copre tutto lo schermo.

Come apertura



[Come apertura] dà alla vista esattamente lo stesso aspetto di quando è stata appena aperta.

Le azioni

Quando fate ruotare un oggetto eseguite una **azione**. Le azioni sono regolate dai due blocchi posti sotto il blocco dei modi di disegno; li chiameremo **blocchi d'azione**. Il primo permette di definire su cosa si desidera agire, e in rapporto a cosa. Il secondo permette di specificare il tipo di azione desiderata. Per eseguire una azione bisoga premere il pulsante destro del mouse e spostarlo tenendo premuto il pulsante. La vista è allora continuamente aggiornata in funzione dei vostri movimenti. Se il vostro oggetto è complicato non è disegnato interamente, ma il disegno si completa quando lasciate il pulsante.

Le frecce in basso nella vista indicano quali sono i movimenti presi in considerazione. Se ci sono quattro frecce, sono presi in considerazione i movimenti verticali ed orizzontali del mouse. Se c'è soltanto una freccia verso l' alto ed una verso il basso, solo i movimenti verticali sono attivi. Infine, se c'è solo una freccia a sinistra ed una a destra, sono i movimenti orizzontali ad essere presi in considerazione.

Chiamiamo **ampiezza** il rapporto tra il movimento sullo schermo ed il movimento del mouse. Minore è l' ampiezza, più siete precisi. Potete cambiare l' ampiezza dell' azione in corso in questo modo: senza rilasciare il tasto destro del mouse, utilizzate il tasto 4 nel tastierino numerico per diminuire le dimensioni, ed il tasto 6 per aumentarle. Usando ripetutamente questi tasti raggiungerete rapidamente le dimensioni desiderate. Bisogna assolutamente abituarsi a cambiare l' ampiezza quando necessario, per lavorare efficacemente con il programma.

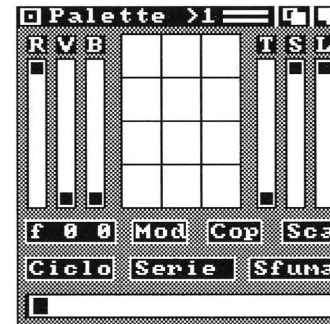
Potete inserire dei comandi dalla tastiera durante l' esecuzione di una azione senza interromperla.

La palette

Vedremo in seguito come colorare gli oggetti, per ora scopriremo come si gestiscono i colori.



Cliccate su **[palette]**. Avete aperto la finestra Palette. E nella Palette che appaiono i colori che potete utilizzare per colorare i vostri oggetti. Il numero di colori della palette è variabile. Più questo numero è grande, minore è la qualità dell' immagine perchè diminuisce il numero di sfumature (utilizzate per rendere l' illuminazione nel modo solido) disponibili per ciascun colore. Per questo è opportuno controllare che nella palette non ci siano dei colori inutilizzati. Per creare un colore, dovete cliccare sul pulsante «Mod» (per MODifica) e poi su una casella vuota della palette. La casella diventa bianca: è il vostro nuovo colore, potete in seguito cambiarne la tinta. Se dopo aver cliccato «Mod» selezionate una casella piena, il colore corrispondente viene cancellato. Se selezionate Mod per errore, premetelo di nuovo per annullare l' operazione.



Parametri d' aspetto

I **parametri d'aspetto** definiscono interamente la rappresentazione di un oggetto in una vista. Essi comprendono:

- I parametri dell' osservatore;
- La misura dell' oggetto (parametro «Campione»);
- L' attitudine dell' oggetto;
- L' indicazione prospettiva o proiezione ortogonale;
- L' indicazione fil di ferro o solido.

Potete immagazzinare i parametri d' aspetto della vista attiva in una "banca" per riprenderli in seguito nella stessa o in un' altra vista.

Per salvare i parametri premete il tasto < * > seguito da una cifra da 0 a 9.

Per riprenderli premete < - > seguito dalla stessa cifra che avete usato nel salvataggio.

Potete salvare i dieci gruppi di parametri su disco con l' opzione “Salva PA“ del menu “Preferenze“;

“Carica PA“ permette di caricarli dal disco.

“Cancella“ elimina dal disco un file di parametri d' aspetto.

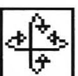
(Riferitevi al paragrafo “La finestra di dialogo dei file“ del capitolo "Il menu “Progetto“" per ulteriori informazioni).

Azioni sull' oggetto



Quando l' icona di sinistra del primo blocco d' azione ha per simbolo **[oggetto]**, questo significa che stiamo lavorando sull' oggetto, vale a dire che le azioni utilizzabili riguardano tutte l' oggetto. Le azioni propriamente dette si selezionano nel secondo blocco di azioni cliccando sull' icona corrispondente. Quando lavoriamo sull' oggetto, ci sono tre azioni a disposizione.

- Rotazione 2 assi



Selezionate **[rotazione 2 assi]**. Questa azione permette di far girare l' oggetto in una maniera che vi sembrerà naturale con un pò di esperienza. Più tardi preciseremo come ruota. (paragrafo Parametri dell' oggetto).

Come avrete notato, sono presi in considerazione i movimenti verticali ed orizzontali del mouse. Chiameremo questo tipo di rotazione **Rotazione due assi** .

- Dimensioni



Selezionate **[dimensioni]**. Questa azione permette di cambiare le dimensioni dell' oggetto.

Per utilizzarla dovete effettuare dei movimenti orizzontali come indicato dalle frecce.

- Rotazioni



Selezionate **[rotazioni]**. Questa azione permette di far girare l' oggetto attorno ad un solo asse. La chiameremo **rotazione 1 asse**. Una rotazione su un asse si effettua sempre con dei movimenti orizzontali. Prima di utilizzarla dovete specificare attorno a quale asse volete far girare l' oggetto.

L' oggetto può ruotare in rapporto alla vista o su se stesso. E l' icona centrale del primo blocco delle azioni che permette di sceglierlo. Se la sua immagine è **[riferimento dell' osservatore]** la rotazione si effettua nel riferimento della vista; se l' immagine è **[riferimento dell' oggetto]**, l' oggetto ruota nel suo proprio riferimento. Se il concetto di "riferimento" non vi è familiare, consultate l' appendice A. Oltre al riferimento di base dovete ancora indicare l' asse attorno al quale volete far girare l' oggetto. Bisogna prima immaginarsi come sono situati gli assi del riferimento scelto. Per il riferimento della Vista, l' asse X va da sinistra a destra, l' asse Y dal basso all' alto, l' asse Z è perpendicolare allo schermo. Potete avere una rappresentazione del riferimento dell' oggetto; la terza icona del blocco dei modi di disegno (a destra del passaggio prospettiva - proiezioni ortogonali) vi permette di scegliere se si vuole vederla o meno. Quando la sua immagine è **[oggetto senza segni]**, il riferimento non è visibile, se vi cliccate sopra la sua immagine diventa **[oggetto riferimento]** ed il riferimento diventa visibile nella Vista. Abbiamo schematizzato all' estremita' degli assi le lettere X,Y,Z. Se cliccate di nuovo sulla stessa icona la sua immagine diventa **[oggetto BB]** e vedrete una forma rettangolare che circonda il vostro oggetto, la chiameremo **volume inglobante** o più semplicemente **BB** (dall'







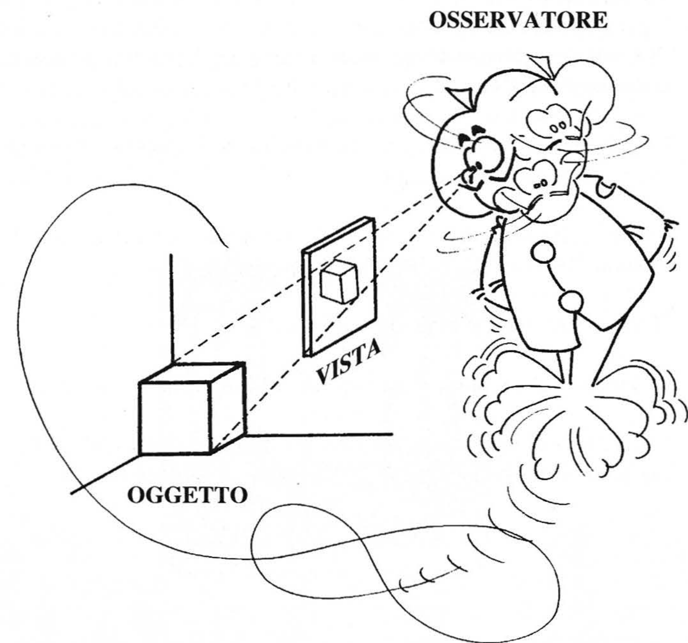




Il mondo delle Viste del Painter 3D

Ad ogni vista corrisponde un piccolo mondo, al centro del quale si trova l' oggetto.

L' oggetto può ruotare liberamente ma non può spostarsi. L' osservatore, invece, può girare e spostarsi liberamente. Il disegno della Vista riflette la visione dell' osservatore. Chiamiamo **riferimento assoluto** il riferimento supposto immobile di questo piccolo mondo.



Per grandi valori ottenete un effetto di prospettiva attenuato, per piccoli valori esso viene esagerato.

Scala

In proiezione ortogonale dà la scala del disegno.

Sezione

Posizione del piano di clipping.

E la distanza tra gli occhi dell' osservatore ed il piano preso in considerazione.

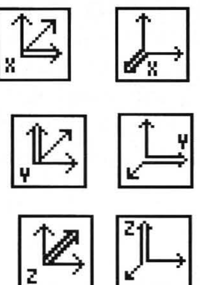
Azimut, Sito, Inclinazione

Attitudine dell' osservatore, definita come quella dell' oggetto.

X, Y, Z

Posizione dell' osservatore, determinata nel riferimento assoluto (come definito qui sotto).

Potete utilizzare le unità "mm", "m" e "Km".



inglese bounding box). Tornate allo stato iniziale (senza segni) cliccando ancora una volta sulla icona. Bisognerà in seguito utilizzare questi disegni ausiliari ogni volta che potranno esservi utili.

Per selezionare l' asse, dovete cliccare sull' icona a destra di quella del riferimento di base (la terza del primo blocco delle azioni). Ad ogni clic passerete da **[X]** a **[Y]** e a **[Z]**.

Provate adesso a fare ruotare un oggetto secondo i tre assi del riferimento della vista, ed in seguito rendendo visibile il riferimento dell' oggetto, attorno ai suoi tre assi.

Riassumendo

Per riassumere le azioni diremo che:

- L' icona di sinistra del primo blocco delle azioni permette di dire SU CHE COSA stiamo agendo. E **l' elemento corrente.**
- L' icona centrale di questo stesso blocco definisce IN RAPPORTO A COSA stiamo agendo. E **il riferimento di base**.
- Infine, l' icona di destra di questo blocco fissa la DIREZIONE dell'azione. E **l' asse corrente**.

Come potrete vedere, questi concetti non si applicano solo alle rotazioni. D' altra parte, certe azioni non dipendono dal riferimento dell' asse di base (come la dimensione o la rotazione 2 assi che abbiamo visto).

Il secondo blocco di azioni permette di scegliere il tipo di azione che si desidera. L' aspetto ed il numero di icone di questo blocco variano in funzione dell' elemento corrente. Se le nozioni che avete appena scoperto vi sembrano un pò oscure, fate qualche prova pratica fino a che esse vi risultino naturali. La loro buona comprensione è necessaria per l' impiego efficace del programma.

Azioni dell' osservatore

Abbiamo detto che ad ogni vista è associato un oggetto. Per permettere di definire completamente una immagine, bisogna ancora dire da quale punto vediamo questo oggetto. Per questo, introduciamo un **osservatore** che può spostarsi liberamente nella scena.

Se l' oggetto è semplice, l' interesse di spostarsi all' interno non è molto grande, ma per una scena più complessa come una casa o anche una città, possiamo effettivamente passeggiare al suo interno. Oltre alla sua posizione, dobbiamo ancora poter precisare in quale direzione guarda l' osservatore. Possiamo per questo cambiare la direzione del suo sguardo facendo girare la sua testa, diremo che facciamo girare l' osservatore.

Potete provare ad immaginare di essere l' osservatore e di trovarvi in un veicolo capace di spostarsi lberamente in tutte le direzioni.

La vista attiva rappresenta il parabrezza del vostro veicolo. Per cambiare la direzione in cui guardate dovete far girare l' intero veicolo, per cui il parabrezza (la vista) gira con voi. La stessa cosa avviene quando avanzate; trascinate la vista con voi.

Vedremo più avanti a cosa può servire cambiare questi parametri.

Ordine

Ne parleremo più avanti (capitolo "La strutturazione ", paragrafo "Ordine degli oggetti").

Parametri dell' osservatore

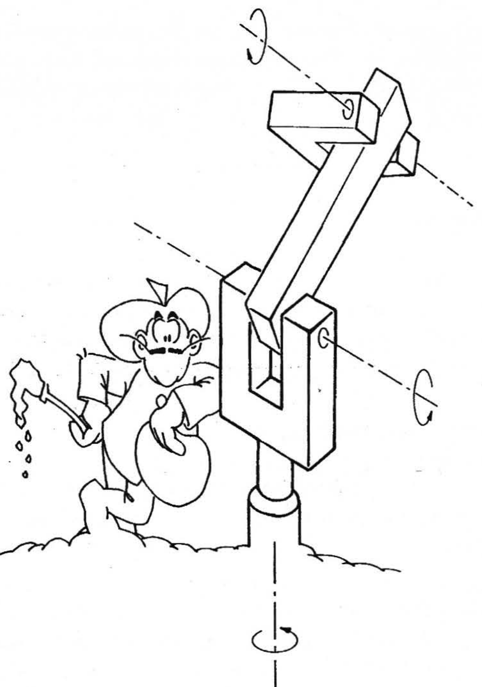
Osserv. 1	
Dettaglio	10.00 mm
Focale	150.00 mm
Scala	1.0000:1
Sezione	0.01 mm
Azimut	0.00 °
Sito	0.00 °
Inclinaz.	0.00 °
X	32.70 m
Y	0.00 mm
Z	0.00 mm

Dettaglio

Ne parleremo più avanti (capitolo "La strutturazione", paragrafo "Livello di dettaglio").

Focale

In prospettiva, dà la distanza immaginaria tra gli occhi dell' osservatore e la vista.



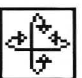
Dim. X, Dim. Y e Dim. Z:

Questi tre parametri danno le dimensioni (in unità di base) del BB dell' oggetto. Se il campione vale 5 mm e le dimensioni sono 2, 3 e 4, allora l' oggetto è contenuto in una scatola rettangolare di 10 x 15 x 20 mm.



Per avere accesso alle azioni dell' osservatore l'icona di sinistra del primo blocco delle azioni deve essere **[osservatore].**

- Rotazioni



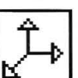
Cliccando su **[rotazione 2 assi]** selezionate la rotazione 2 assi dell' osservatore. Un movimento del mouse verso l' alto agisce come se guardaste verso l' alto, inclinando la testa all'indietro. Un movimento verso il basso corrisponde a guardare verso il basso, inclinando la testa in avanti. I movimenti orizzontali vi permettono di guardare a sinistra e a destra. Come per l' oggetto, potete fare il numero di giri che volete. E meglio immaginarvi di essere nel veicolo di cui si parlava, per evitare torcicolli.



Potete anche far girare l' osservatore seguendo un solo asse, selezionando **[rotazione].** Come per l' oggetto, dovete specificare il riferimento di base e l' asse attorno al quale volete girare. Se la vostra rotazione avviene fa nel riferimento della vista, l' osservatore gira su se stesso.

Per esempio, una rotazione attorno all' asse Z ha lo stesso effetto di inclinare la testa di lato. Di seguito non parleremo più del riferimento della vista, ma del **riferimento dell' osservatore**.

- Spostamenti



Selezionando **[spostamenti]** potete spostare l' osservatore. Questo spostamento si fa nella direzione dell' asse corrente del riferimento di base.

Per esempio, per avanzare dritto davanti a voi, scegliete l' asse Z del riferimento dell' osservatore. Il movimento del mouse potrà essere verticale o orizzontale, a seconda dei casi, come indicato dalle frecce. Il programma sceglie il gesto più naturale. Non dimenticate di cambiare l' ampiezza dell' azione quando usate gli spostamenti, perchè le dimensioni dell' oggetto hanno una grande influenza sulla velocità alla quale vi sembra di avvicinarvi. Se l' oggetto è grande, bisogna dunque aumentare questa ampiezza se non volete avanzare come una lumaca. Selezionando **[spostamento su piano]** non vi spostate piu' seguendo un asse, ma in un piano. L' icona che indica l' asse corrente riflette ora il piano corrente. Per ogni riferimento di base ci sono tre piani possibili; Pi1, Pi2 e Pi3, definiti nel modo indicato nell' appendice A. Questa volta sono presi in considerazione i movimenti orizzontali e verticali del mouse, ed il programma si sforza anche qui di scegliere un gesto naturale.



- Focale



Se siete in modo prospettiva potete aumentare o dinminuire questo effetto di prospettiva selezionando **[focale]**. Questa azione ha lo stesso effetto dello zoom di un apparecchio fotografico. Un movimento all' indietro vi avvicina ad un obiettivo grandangolare, mentre uno in avanti permette di simulare un teleobiettivo. Notate che se siete in proiezione ortogonale, questa azione non ha alcun effetto sulla vista, ma la focale è modificata ugualmente, come si puo' constatare ritornando in prospettiva.

Nome

Indica il nome dell' oggetto.

Potete cambiare liberamente questo parametro; come abbiamo già detto il nome può essere composto da lettere e da cifre, ma deve cominciare con una lettera. Non dovete utilizzare lo stesso nome di un altro oggetto.

Campione

Indica la misura dell' oggetto. La distanza indicata è la misura di una unità di base del programma per una vista particolare. L' unità di base è quella utilizzata per le coordinate del contorno. Potete utilizzare le unità "mm", "m" e "Km".

Azimut, Sito, Inclinazione

Questi angoli definiscono l' orientamento dell' oggetto, e corrispondono ai tre angoli che appaiono sul treppiede del fotografo.

Questi angoli sono espressi in gradi (un giro completo corrisponde a 360 gradi). Chiameremo questo gruppo di tre angoli **attitudine** dell'oggetto.

Quando effettuate una rotazione 2 assi, i movimenti orizzontali cambiano l'azimut e i movimenti verticali il sito.

Parametri

Quando eseguite una azione modificate alcuni parametri; questi possono essere ignorati dall' utente che fa soltanto un uso intuitivo del programma, ma per avere un buon controllo del Painter 3D dovete comprendere il loro significato.

Cliccando su **[parametri dell' oggetto]** aprite una finestra che indica i parametri dell' oggetto. Il numero sulla barra di titolo della finestra corrisponde a quello della vista attiva al momento dell'apertura. Ad ogni vista corrisponde una finestra di parametri dell'oggetto, può esserci dunque un egual numero di viste aperte e di finestre di parametri.



Cliccando su **[parametri dell' osservatore]** aprite la finestra di parametri dell' osservatore.

Parametri dell' oggetto

Oggetto 1	
Nome	TAVOLO
Campione	100.00 mm
Azimut	0.00 °
Sito	0.00 °
Inclinaz.	0.00 °
Dim. X	66.00
Dim. Y	100.80
Dim. Z	50.00
Ordine	0

- Scala

In proiezione ortogonale potete anche fare degli zoom sul disegno.



Per questo, selezionate l' azione **[scala]**. Un movimento in avanti aumenta la scala del disegno, che appare allora più grande. Un movimento all' indietro ha l' effetto opposto.

Questa azione non ha alcun effetto visibile in prospettiva, ma la scala è cambiata ugualmente.

- Piano frontale di "clipping "

Può essere pratico in certi casi tagliare la scena con un piano parallelo alla vista e disegnare unicamente quello che è dietro di esso. Un tale piano è utilizzato in permanenza nel Painter 3D.



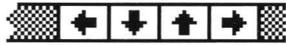
Scegliendo l' azione **[clipping]** potete farlo avanzare o indietreggiare.

Se lo fate avanzare sufficientemente la scena si fa "mangiare", e in seguito scompare completamente.

Notate che l' icona [piena vista] che rimette in centro l' oggetto, mette anche al minimo la posizione di questo piano.

Le frecce

Cliccando sulle frecce in basso nella vista, ottenete lo stesso effetto di eseguire l' azione in una sola direzione, ma di un passo preciso.



Cliccare sulla freccia verso l' alto corrisponde ad un movimento verso l' alto del mouse, cliccare sulla freccia destra corrisponde ad un movimento verso destra, ecc. Se cliccate rapidamente e ripetutamente su una freccia, la vista è aggiornata unicamente alla fine perchè non dobbiate attendere inutilmente. Questo è vero per tutti i comandi, ovvero, se il programma sta disegnando ed inviate un comando, il disegno si ferma, il vostro comando è eseguito ed il disegno riprende.



Potete cambiare gli incrementi utilizzati dalle frecce con la finestra che aprite con **[incrementi]** (nel primo blocco).

Incrementi	
Distanza	0.14 mm
Angoli	45.00 °
Fattore	1.20
SO dist.	0.10

Il parametro «Distanza» specifica il passo utilizzato per gli spostamenti dell' osservatore. Potete utilizzare le unità "mm", "m" e "km".

L' incremento «Angoli» è utilizzato per le rotazioni.

Il parametro «Fattore» è utilizzato per le altre azioni, vale a dire: le dimensioni dell' oggetto, la focale, la scala ed il piano di clipping. Il parametro preso in considerazione per l' azione è moltiplicato o diviso per questo fattore.

Parleremo dell' ultimo incremento più tardi (capitolo "La strutturazione" paragrafo "Azioni del sotto-oggetto").

Aggiornamento della vista



Il terzo blocco permette di precisare ciò che è aggiornato quando viene eseguita una azione. Se l' icona di sinistra **[aggiorna tutto]** è attiva, tutto è aggiornato.



Se l' icona di destra **[aggiorna segni]** è attiva, solo i segni, come il riferimento o la BB dell' oggetto, sono ridisegnati. Questo permette di raggiungere molto più rapidamente un risultato. Quando rilasciate il pulsante di destra, il disegno si completa. Sarete molto più efficienti utilizzando quanto più è possibile questo modo di aggiornamento che chiameremo **modo primo piano**.

Undo-Redo



Potete annullare l' effetto della azione eseguita più di recente cliccando su **[undo]**. Se cliccate di nuovo sulla stessa icona ritrovate lo stato precedente all' annullamento. Notate bene che questo comando non permette di annullare altro che l' ultima azione.

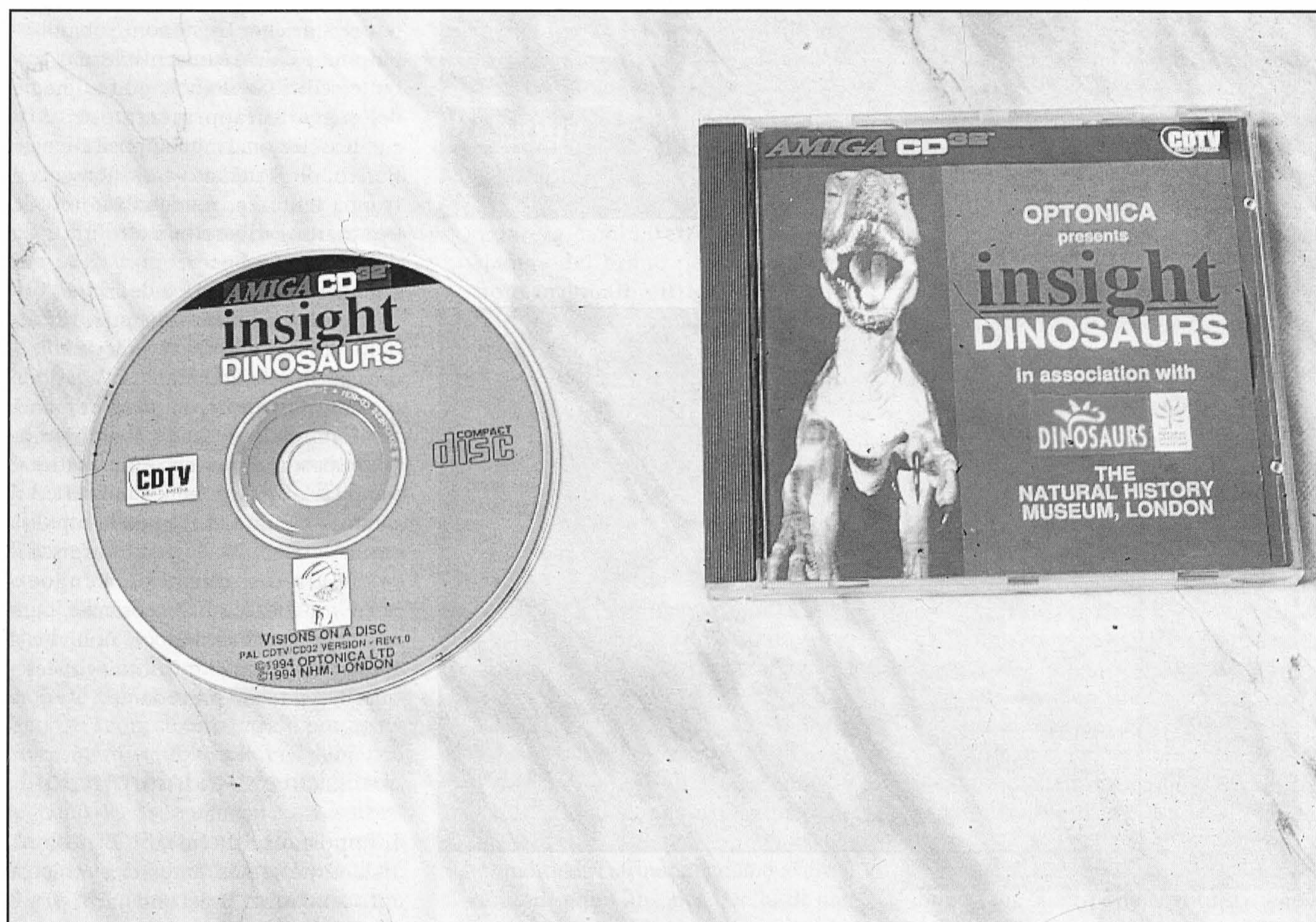
Clear



Cliccando su **[clear]** rimettete al loro valore iniziale i parametri presi in considerazione dall' azione corrente. Se per esempio fate ruotare l' oggetto, un [clear] lo rimette dritto.

Un tuffo nel mondo Giurassico...

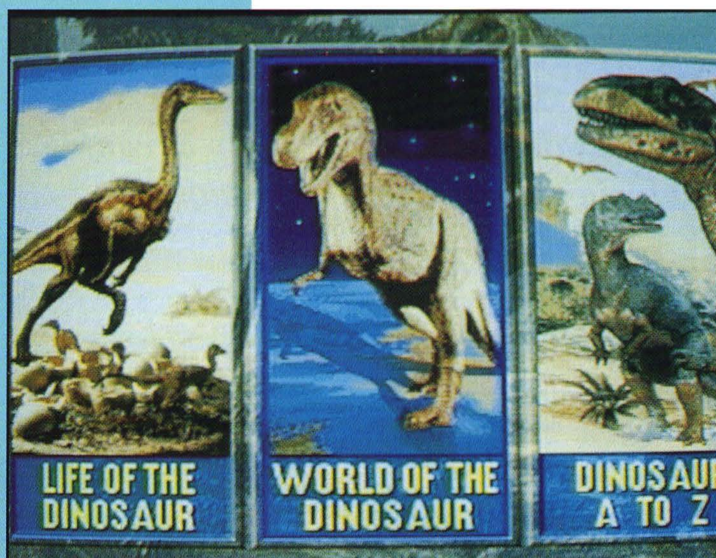
Insight Dinosaurs: una monografia elettronica, punto di contatto tra la modernissima tecnologia del CD32 ed il periodo Giurassico.



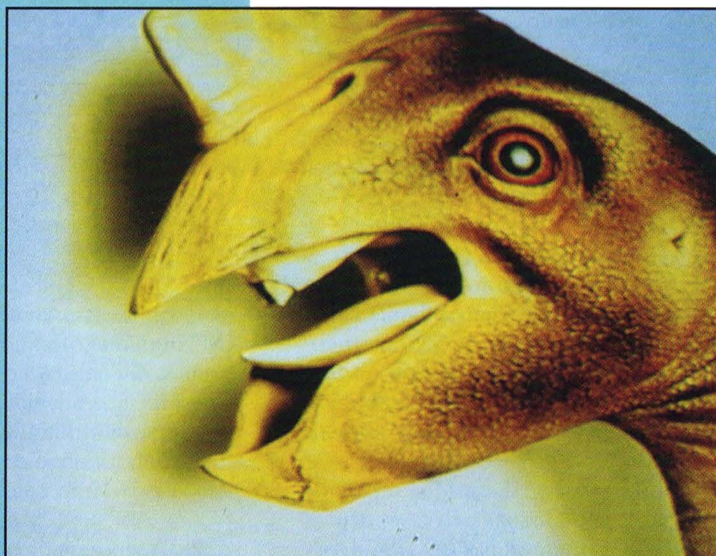
Wilma, dammi il CD!

di **Andrea Rieder**

Il Museo di Storia Naturale di Londra ha collaborato attivamente con la software house Optonica, per realizzare Insight Dinosaurs, un'opera enciclopedica dedicata ai dinosauri. Prima di esaminare in dettaglio il programma dedicato al CD32, è doveroso considerare che, ancora una volta, l'Italia è stata trattata come il terzo mondo dell'informatica. La monografia, infatti, è totalmente in inglese; se fosse presentato un prodotto di questo tipo in Francia od in Germania, pochissime persone sarebbero disposte a prendere in considerazione l'eventualità di acquistarlo. Ma qui da noi, si sa, le cose vanno in modo totalmente diverso e, all'insegna del motto "prendere o lasciare", gli appassionati di informatica che non hanno avuto la possibilità di imparare l'inglese, potranno godere del prodotto pagandone il prezzo pieno, che solitamente è più alto in Italia che in Inghilterra. E tutto questo alla faccia dei cosiddetti programmi localizzati, promessi da sempre, ma le cui apparizioni sono rare quasi



Uno dei menu di selezione .



Il programma è ricco di immagini.

dici. Sono previsti due livelli di difficoltà: quello più semplice deve essere completato in quattrocento mosse e riporta, nella parte superiore di ogni tessera, il numero corrispondente alla esatta posizione finale di quel determinato pezzo; mentre il modo Hard concede soltanto trecento spostamenti e non dispone di tasselli numerati.
Il gioco Dino Paint permette di colorare, a proprio piacimento, le creature preistoriche. Esistono diversi disegni, ma i colori consentiti sono soltanto sedici. Se si vuole udire il nome del soggetto rappresentato è sufficiente selezionare un'apposita icona. Purtroppo il puntatore si muove con troppa lentezza, rendendo noiose le operazioni di scelta delle aree da dipingere.
Non solo, ai bambini è dedicata l'opzione Dino Quiz: una miriade di domande sui dinosauri, le loro abitudini ed il loro ambiente. È possibile giocare da soli o con altre persone. Per ogni quesito sono presenti quattro risposte, di cui una sola esatta; il tempo a disposizione è limitato ed il punteggio è influenzato dalla rapidità con la quale il concorrente fornisce il responso. Le domande vengono poste in modo casuale, cosicché, ogni volta che si attiva il gioco, non vi è il rischio di trovarsi di fronte agli stessi quesiti del turno precedente.

quanto quelle degli Archaeopterix svolazzanti nel parco naturale del Gran Paradiso.

I piccoli alle prese con i giganti

Oggigiorno tutti sono concordi nell'affermare che i bambini debbono familiarizzare con gli animali. Certamente manca all'umanità l'esperienza di vita in ambiente Giurassico; d'altronde sarebbe difficile immaginare un piccolo primitivo che porta a casa un cucciolo di Tirannosaurus rex, raccolto magari in mezzo alla strada, perché abbandonato da un proprietario poco responsabile e smanioso di andarsene in vacanza. *"Mamma, mamma, guarda che cosa ho trovato" "Poverino, sicuramente avrà fame: diamogli il nonno da mangiare"*. Queste cose non capitano, per fortuna, nemmeno nei cartoni animati che narrano le strane avventure dei Flinstones.
Oggi è però possibile lasciare i nostri figli in compagnia di un mite CD32, affinché familiarizzino tranquillamente con gli animali preistorici. Insight Dinosaurs, infatti, concede la possibilità di accedere a tre giochi dedicati espressamente ai bambini. Uno di questi, Dino Saw, propone una scelta tra venticinque disegni di dinosauri. Dopo aver guardato la figura selezionata, la si potrà scomporre in un mosaico da ricostruire, similmente al famoso gioco del quin-

Un pianeta di informazioni

L'importanza di Insight Dinosaurs risiede nella sua maestosa mole di informazioni. Esistono tantissime splendide illustrazioni, alcune digitalizzate da fotografie di reperti, altre costruite magistralmente al computer. Molte immagini sono animate e tutto il CD è permeato da una atmosfera affascinante, grazie anche agli ottimi effetti sonori.
Il programma è strutturato in un modo che ormai rappresenta lo standard di molte enciclopedie elettroniche, presenti anche su altre piattaforme. Il menu principale consente di selezionare alcune opzioni che portano in numerosi sottomenu. Quando si seleziona l'opzione Dinosaurs, si accede ad una schermata che contiene tre icone: Life of the Dinosaurs, World of the Dinosaurs, Dinosaurs A-Z. Eseguita la selezione di una delle tre possibilità, l'argomento scelto si divide, a sua volta, in diverse

branche. Per esempio, se si seleziona World of the Dinosaurs, si aprono altre strade: è concesso richiedere approfondite informazioni sui dinosauri, oppure sui fossili, o intorno ai climi ed alla geologia, oppure riguardanti l'estinzione degli animali preistorici. Determinato l'argomento specifico, ci si trova di fronte ad un'altra diramazione. Se, per ipotesi, si vogliono avere informazioni riguardanti il clima e la geologia, verranno visualizzate le collisioni delle meteore sulla Terra e le relative conseguenze, le eruzioni vulcaniche, i cambiamenti climatici e la nascita dei mammiferi. Gli avvenimenti sono commentati da una voce digitalizzata.
L'opzione inerente alla vita dei dinosauri prevede informazioni sui movimenti dei nostri protagonisti e sulle loro reazioni di attacco e di difesa durante i combattimenti, con riferimenti specifici all'anatomia, all'alimentazione ed all'etologia.
Dinosaurs A-Z apre un elenco riportante tutte le specie conosciute di dinosauri. Se vicino al nome di un animale compare un simbolo raffigurante una pellicola cinematografica, significa che l'argomento sarà trattato con l'aiuto di filmati digitalizzati od animazioni. Effettivamente, le voci che riportano questo simbolo non sono tante, ma la qualità delle immagini è sempre superba. Insight Dinosaurs dispone anche di un ottimo glossario, che permette di ottenere delucidazioni su termini specifici, e di un indice generale. Quest'ultimo contiene l'elenco di tutte le voci usate per la redazione dei servizi dell'intera monografia. È dunque consentito, ad esempio, selezionare un termine ed avere una lista di argomenti correlati, così come è possibile rintracciare gli articoli che menzionano quel particolare termine.
Il bottone contrassegnato con il termine Browse mostra direttamente un esempio di consultazione, spaziando tra vari argomenti. L'utente può interrompere, in qualsiasi momento, l'operazione automatica ed interagire con il programma.
Usare Insight Dinosaurs è estremamente semplice ed intuitivo, sempre che si abbia buona dimestichezza con la lingua inglese. Il programma è dettagliatissimo e ricco di informazioni preziose.
Abbiamo usato come cavia una signora che esercita la professione dell'interprete, completamente digiuna di informatica. Dopo pochi attimi, nonostante fosse abbandonata a se stessa ed in balia del CD 32, la nostra amica navigava tra i meandri della monografia come se fosse nata con il joypad in mano.



About Insight Dinosaurs

Nome prodotto: Insight Dinosaurs

Prodotto da:
Optonica Ltd1 The Terrace, High St.Lutterworth Leicestershire England LE17 6BA
Tel. (0044)11.44.45.55.58.282
Fax. (0044)11.44.45.55.59.386

Disponibile presso:
Non distribuito in Italia.

Prezzo lire: non comunicato.

Configurazione richiesta:
CD-Rom e A570 collegati ad AmigaCDTV e CD32 con drive esterno o via Parnet con un Computer Amiga.

A favore: Opera completa e affascinante, grande affidabilità dell'interfaccia semplice e valida.

Contro: lentezza operativa, lingua inglese.

TESTATO

Continua da pagina 27

.ch	=	dominio che identifica tutti i sistemi in Svizzera
.uk	=	dominio che identifica tutti i sistemi in UK etc...

L'e-mail è uno degli strumenti più potenti di Internet in quanto consente di mandare e ricevere comunicazioni private (ma anche immagini, files, suoni) ad altri utenti della rete praticamente in tempo reale. Un altro servizio interessante offerto da Internet sono le news Usenet. Le news sono dei messaggi pubblici che tutti gli utenti della rete possono leggere e sono suddivisi per newsgroups (= conferenze). Vi sono moltissime conferenze che spaziano dalla programmazione C ai fans di Monty Python, dalle discussioni sui satelliti alle ricette di cucina. Su Internet sono inoltre presenti moltissimi archivi offerti dalle Università, dai centri di ricerca, dalla NASA, da enti commerciali consultabili 24 ore al giorni attraverso una potente interfaccia grafica (Mosaic), ormai disponibile per tutte le piattaforme. Internet è inoltre un'infinita miniera di files e programmi di pubblico dominio o shareware. Tutto il software PD o Shareware esistente può essere prelevato tramite Internet, utilizzando FTP (o FSP). Con IRC (Internet Relay Chat) si può chiacchierare via tastiera con migliaia di utenti Internet e conoscere persone in ogni angolo della terra.
Queste sono solo alcune delle possibilità offerte da Internet e già da ora si stanno sperimentanto le prime applicazioni di Video-Conferenza e T. V. interattiva attraverso la rete Internet. Internet è il pilastro fondamentale della "Information Superhighway" tanto reclamizzata negli Stati Uniti in quanto permette a ciuscuna persona, a ciuscuna casa, di essere in contatto diretto con qualsiasi sorgente di informazioni, in tempo reale.
Bene... Per questo mese è tutto torneremo ad occuparci di Internet e dei servizi offerti da SkyLink sul numero di Marzo... Chi volesse ora più informazioni può contattare direttamente SkyLink.

Luca Spada - SkyLink Sysop
Internet: skyluke@skylink.it
Fidonet : 2:331/106@fidonet.org
Tel. (0332)70.66.81 Fax (0332)70.60.09, BBs (0332)70.66.60.



Pesci ed immagini per Amiga

I costi di produzione dei CD si stanno abbassando mentre, grazie ad una maggiore diffusione dell'unità CD-ROM, il mondo dello shareware sta crescendo a limiti impensabili sino a pochi anni fa. Chi ci guadagna è come sempre l'utente medio che ha a disposizione in questo periodo di crisi diverse armi per difendersi sino all'ultimo byte dall'invasione dei PC. E se non bastasse, come estrema risorsa arrivano i pesci dell'amico Fred.



FreshFish Settembre/Ottobre 1994

di ***William Molducci***

Sempre puntuale, Fred Fish ha rilasciato il nuovo volume della sua raccolta, che si presenta con nuovi programmi e una più logica organizzazione del disco. Il CD è utilizzabile con CD-Rom, A570, CD32 e CDTV, queste due ultime unità devono essere munite di un drive esterno, per effettuare il boot e anche per un eventuale collegamento, via Parnet o diversamente, con un computer Amiga. Ma qualcosa sta cambiando, infatti Fred sta pensando per il futuro di realizzare due diversi formati per ogni nuovo volume, il primo sarà avviabile direttamente da CD32 e CDTV, naturalmente questo sarà più costoso per via delle tasse di licenza, mentre il secondo rifletterà lo standard attuale.

La maggior parte dei programmi, inseriti nella raccolta di Settembre/Ottobre, sono progettati per l'uso su Amiga e non su CD32 o CDTV, e questo a causa della quantità di memoria richiesta e anche

perché risulta indispensabile l'utilizzo di mouse e tastiera.
Per cui vi consigliamo, se il vostro sistema ne è sprovvisto, di implementarlo con questi accessori o il collegamento in rete con un Amiga.
In questo volume la novità più importante riguarda la strutturazione del CD, viene abbandonata quella classica che riproponeva il concetto di raccolta dei Fish Disk, racchiusi ognuno nel suo cassetto.
Un metodo che nei CD risultava dispersivo e poco funzionale, ora vengono proposte poche aree e la directory "New" che contiene tutti i nuovi programmi, adeguatamente suddivisi per genere.
A partire da questo volume viene adottata anche una numerazione progressiva, in questo caso il disco è identificato con il numero sei e la prossima edizione naturalmente avrà il numero sette.

Fresh Fish

Il CD contiene 650 Mbyte di programmi quali utility GNU, database, spreadsheet, giochi, font, word processor, DTP, grafica, immagini, oggetti 3D, moduli e programmi musicali ecc. e per le ricerche sono utilizzabili gli oramai classici King Fisher e A-Kwic.
Sono inoltre inseriti 7 Mbyte di recensioni su hardware e software per Amiga e la lista di tutti i programmi inseriti nei precedenti 1000 disk, che vi ricordiamo sono disponibili nel doppio CD "GoldFish", il quale continuerà come serie parallela e conterrà in futuro una selezione dei "vecchi" FresFish.
L'area "New" si suddivide nelle directory biz, comm, dev, disk, docs, game, gfx, mus, pix, test e util.
Finalmente Bill Graham ha rilasciato nuove immagini 3D, che sono inserite in un'apposita area "monografica" e come al solito si distinguono per originalità e fantasia, oltre che a mostrare notevole tecnica e talento.
Per chi possiede una scheda grafica e più precisamente Retina o, Picasso o, Merlin ed EGS, potrà utilizzare Main Actor nella completezza del progetto shareware. Si tratta di uno dei migliori programmi per la gestione di animazioni, il quale supporta un'infinità di formati e può salvare anche il FLC e FLI, molto usati in altri ambienti.
Nella sezione CD-Rom, posta nell'area Disk, sono inseriti driver e codici sorgente per la gestione di unità laser; questo favorirà chi deve ancora acquisire questo hardware per il suo sistema, inoltre sono presenti anche file informativi e recensioni di numerosi CD.
Chi sta cercando un terminale per il proprio modem, troverà l'intero progetto di "Term", completo in ogni sua parte e soprattutto con le preziose librerie.
Ghiotte novità sono presenti nella sezione musicale e non mancano le sempre più numerose icone di MagicWB, lo stesso dicasi per gli object 3D, programmi e utility in genere.

Appunti

FreshFish edizione Settembre/Ottobre ha finalmente una strutturazione agile ed efficace, e propone diverse novità rispetto alla versione precedente.
Sono stati migliorati i settaggi per l'ambiente GNU, che può anche essere personalizzato, ed è sempre presente PasTex, un programma utile per impaginare libri e pubblicazioni.
A questo punto diventa problematico gestire questo CD ed altri simili, con il solo CDTV, questo anche per il fatto che molti programmi necessitano del sistema operativo 2.04 o superiori, per cui vi consigliamo di leggere i suggerimenti proposti da Fred e procurarsi, quando sarà possibile, l'apposita edizione del FreshFish, o dotarsi di un'unità CD-Rom per il nostro computer.
Sul mercato sono già rintracciabili unità a tripla e quadrupla velocità, e la differenza di transfer rate, rispetto ad un hard disk, sta notevolmente diminuendo; lo stesso dicasi del prezzo.

Business background
Immagini per tutti gli usi

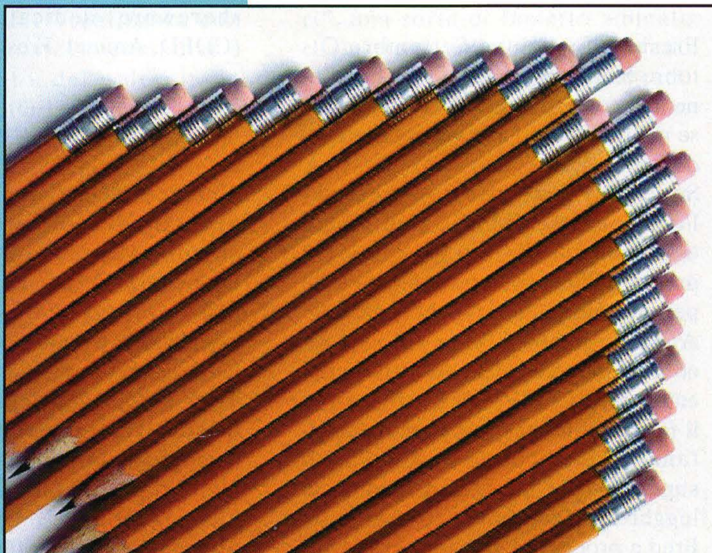
Continuando la nostra esplorazione nei CD realizzati per altre piattaforme, ma perfettamente compatibili con i sistemi Amiga, questo mese vi proponiamo "Business background", una collection di immagini professionali adatte per applicazioni multimediali e presentazioni grafiche.
Il CD, realizzato in formato ISO-9660, dispone di quattro directory contenenti ognuna le stesse 100 immagini, disponibili in diverse risoluzioni e formati.
Le immagini sono in formato Pcx, BMP e Tiff, i colori utilizzati sono 256 per Pcx, BMP small e BMP large, mentre quelle Tiff sono rigorosamente a 24 bit, le risoluzioni sono tutte 640x480, tranne i BMP small che sono 320x240.
Per utilizzare queste immagini con pacchetti quali Scala MM300 o anche semplici slide show, si dovrà procedere alla loro conversione nel formato IFF (o in uno di quelli supportati dal programma che si utilizza), usando gli oramai noti ADPro, ImageFx o simili.
Chi non possedesse questi pacchetti può sempre reperire un buon convertitore in una qualsiasi delle raccolte shareware dedicata ad Amiga (CDPD, Aminet, FreshFish).

Business Background

"Business background" non contiene programmi di utilità per Amiga, quindi si dovranno utilizzare i vari Directory Opus, Dirwork o File Master per esplorare le varie aree e visualizzare o copiare le immagini su hard disk o floppy.
Tutte le immagini del CD sono libere da royalty, tranne che per un loro analogo uso in compilation.
Nella directory "Data" è inserita l'immagine Biz. BMP, che offre un preview di tutte le figure contenute nel CD, e con Files.lst (in formato ascii) se ne possono comodamente leggere i titoli.
Inoltre, nella sottodirectory "Sendmike" è contenuto il file di testo (ascii) "Aris. Dat", dove oltre che al nome delle immagini sono fornite informazioni riguardanti il soggetto e le combinazioni di colore utilizzate.
Contattando direttamente la software house, vedi indirizzo nell'apposito about, è anche possibile richiedere le versioni delle stesse immagini in alta risoluzione, e questo discorso vale anche per gli altri volumi di questa numerosa serie.
Il produttore si impegna, infatti, a mettere in contatto gli utenti con gli stessi autori per facilitare questo tipo di scambio.
Le immagini riproducono temi legati al mondo degli affari e in particolare modo a macchine, strumenti e can-



Tanti colori per i vostri fondali.



In "Business background" tutte le immagini sono in fila...

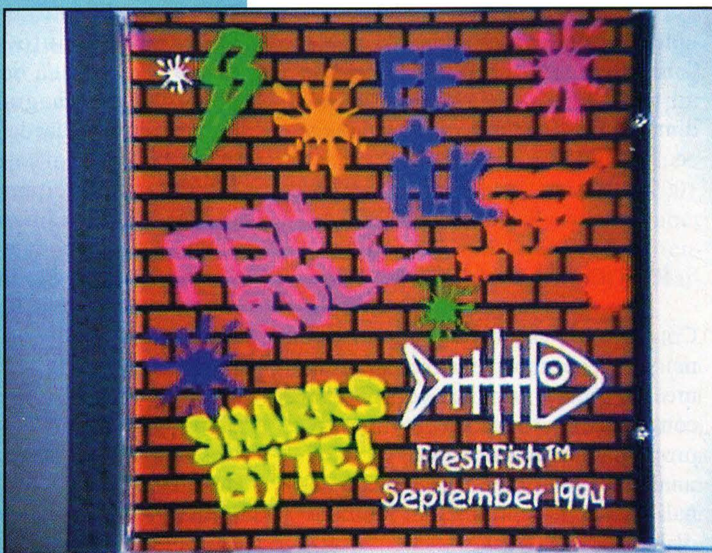


Immagine del CD "FreshFish" Settembre/ Ottobre 1994.

celleria tipici di un moderno ufficio, con varianti riguardanti i computer ed i suoi accessori.
La varietà dei soggetti è notevole, si va dalle semplici calcolatrici ai tagliandi per la posta aerea, dai tasti di una vecchia macchina per scrivere alle lampade da ufficio.
Una particolare serie di immagini è riservata ai soprammobili, solitamente animali in bronzo posti su una base in metallo.
La serie della cancelleria comprende le comuni clip, le cartelle per archivio o per custodire le pratiche in uno schedario, e vari tipi di carta per disegni e grafici.
Non mancano i tipici cartelli che si possono trovare all'interno di un ufficio o di uno stabile di un'azienda, tra questi citiamo il divieto di fumare (sic!), l'uso preferibile della carta riciclata, l'indicazione di un apposito ingresso per portatori di handicap, il provvidenziale estintore per spegnere gli incendi, e l'utile "torno subito".
In numero limitato sono presenti anche miscellanee dedicate alle clip per carta, sia in metallo sia in plastica, e anche le matite vengono presentate in diversi abbinamenti, solitamente poste sopra ad un foglio in carta millimetrata.
Come ci ha insegnato il buon Fantozzi, a volte negli uffici si ha anche l'abitudine (brutta) di giocherellare, ecco quindi un bel "colore" con le carte del poker, unico rappresentante di questo particolare tema.
Più variegata ed interessante è la serie di immagini riguardanti il computer ed i suoi accessori, vi sono tastiere, una discreta serie di CD visti in particolari dettagli, in serie di quattro o cinque e non mancano i dischetti, sia posti nell'apposito raccoglitore sia in miscellanee.
Non potevano mancare fotografie di telefoni, agende e foglietti per messaggi telefonici, e per ogni buon uomo d'affari gli indispensabili Walkman e passaporto.
Anche per le macchine da calcolo sono mostrate numerose immagini, in questo caso sono stati utilizzati vecchi esemplari e parti di esse, i modelli usati sono esteticamente interessanti e possono creare un po' di humour in applicazioni fin troppo seriose. Un piccolo spazio è dedicato al denaro (indispensabile) e agli assegni, naturalmente non manca un piccolo breakfast posto sopra ad un bel libro contabile.

Appunti

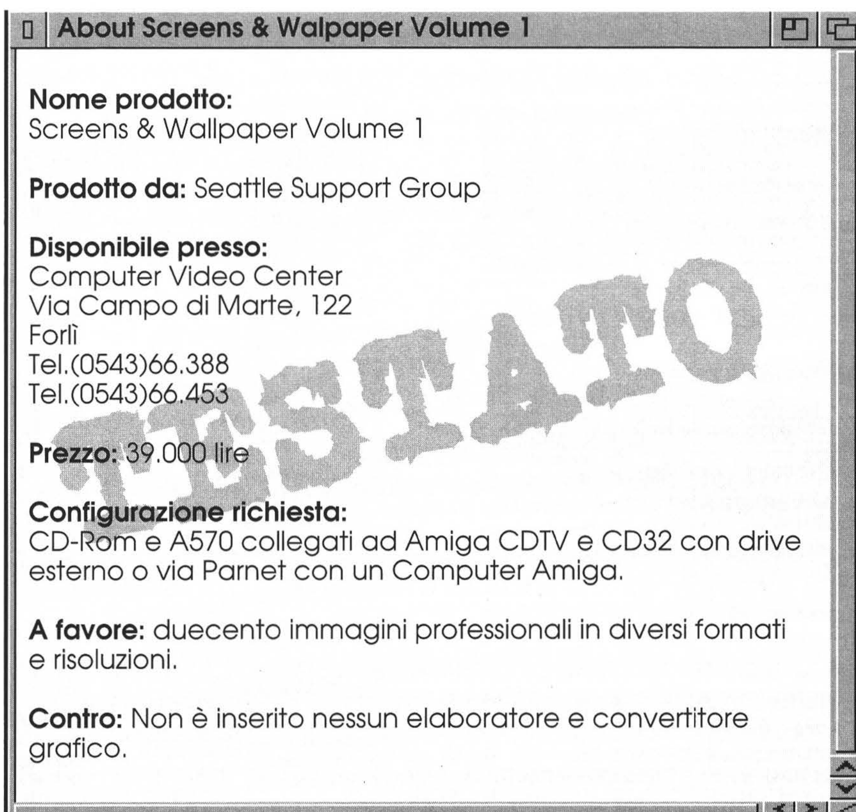
"Business background" contiene cento immagini dedicate esclusivamente al mondo degli affari e alla vita d'ufficio, questa sua caratteristica così specifica ne permette l'utilizzo quasi esclusivamente per progetti riguardanti questo settore.
La qualità delle immagini è discreta, anche se sarebbe stato utile fornire un'area dedicata esclusivamente a quelle in alta risoluzione ed evitare ulteriori contatti con la produzione per potersene approvvigionare.
I diversi formati possono essere utilizzati sia come fondali sia come brush, e questo è un piccolo vantaggio, oltre a quello di poter utilizzare anche le versioni delle immagini a 16.000.000 di colori.
Il costo del CD è un po' oltre la media, considerando la presenza di soli cento soggetti, ma questo è dovuto soprattutto al fatto che è stato realizzato per altri ambienti, di cui vengono forniti anche utilità e file musicali.
L'utente Amiga sa sempre come utilizzare al meglio le possibilità offerte dal mercato, e quindi in questo caso, implementare la propria "banca dati" qualunque ne sia la provenienza e l'eventuale destinazione.

Screens & Wallpaper Volume 1 200 fotografie per Amiga

Screens & Wallpaper è un CD che contiene duecento immagini professionali adatte per essere utilizzate in applicazioni di Desk Top Publishing, Desk Top Video, multimediali e raytracing. Le fotografie sono disponibili in tre diverse risoluzioni e tutte in formato BMP; nell'area "Small" sono inserite immagini a 24 bit con un'ampiezza di 640x480, nella directory "Large" sono disponibili in 800x600 a 256 colori e in "Small 8 bit" in 640x480 a 256 colori. Il formato utilizzato è il classico ISO-9660, quindi risulta compatibile con tutte le unità laser (si può evitare di utilizzare il programma di pubblico dominio "CDTpatch" per correggere un difetto del CDTV, che crea problemi con alcuni dischi che utilizzano questo formato), che devono comunque essere collegate con un computer Amiga o avere un drive esterno per effettuare il boot. Il CD è destinato ad un utilizzo su sistemi Windows e Macintosh, quindi, nonostante la perfetta compatibilità con sistemi Amiga, non vi è inserito nessun elaboratore grafico. Per le opportune conversioni si dovranno usare pacchetti commerciali o shareware reperiti altrove. Il file di testo (in formato Ascii) "Picnames.txt" descrive il contenuto di ogni singola immagine e provvede anche a suddividerle nelle seguenti categorie: activities, animals, architecture, farms, floral, monuments, night and neon, patterns, scenery e still life.

Contenuto

La sezione "Activities" contiene undici immagini dedicate a sport quali canoa, lancio con il paracadute, windsurf, baseball e calcio americano. Altre fotografie ritraggono attività tipicamente balneari, in stupende spiagge tropicali, e un pericoloso sci nautico con il paracadute.
La parte riservata agli animali presenta un curioso Puma, a due passi dall'obiettivo e con fare molto incuriosito, un gatto "attorcigliato", uno stupendo esemplare di gabbiano (in posa per il fotografo) e due bellissime farfalle, queste ultime immagini possono davvero definirsi d'autore.
Dieci fotografie compongono la sezione dedicata all'architettura, i soggetti sono molto eterogenei e riguardano case in fiamme, una splendida veduta dell'isola di Manhattan (New York) e case tipiche della provincia americana. Non mancano diversi esemplari di dighe e palazzi in costruzione, nonché panorami tipicamente urbani e vedute di immense metropoli. In "Farms" affascinanti paesaggi vengono proposti nel contesto di tipiche fattorie americane, queste sono proposte anche in ambienti montani e a ridosso di laghi. Una delle parti migliori del CD è quella riservata ai fiori, gli esemplari ritratti sono al massimo del loro splendore, la maggior parte sono ripresi in primo piano mentre alcuni fanno parte di ville e giardini orientali. Tra i vari soggetti citiamo le classiche rose (rosse, rosa, gialle e bianche), palme, azalee, cactus e margherite.
Oltre alla serie di fotografie di alcuni monumenti atzechi, cubani ed americani, sono di notevole interesse quelle identificate con il titolo "night and neon", la serie si compone di una ventina di immagini raffiguranti scritte al neon di locali notturni, gelaterie, fast food ecc. la definizione delle figure è eccellente e possono essere utilizzate in diverse applicazioni. Lo


About Screens & Walpaper Volume 1

Nome prodotto:
Screens & Wallpaper Volume 1

Prodotto da: Seattle Support Group

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel.(0543)66.388
Tel.(0543)66.453

Prezzo: 39.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom e A570 collegati ad Amiga CDTV e CD32 con drive esterno o via Parnet con un Computer Amiga.

A favore: duecento immagini professionali in diversi formati e risoluzioni.

Contro: Non è inserito nessun elaboratore e convertitore grafico.

stesso discorso riguarda anche la sezione "Patterns", in particolare modo per realizzazioni 3D e background, alcune di queste ritraggono miscellanee di kiwi, pillole, cristalli di ghiaccio, tessuti, arachidi e lamiere, inoltre non possono mancare i classici muri. Altre immagini inquadrano particolari di tetti (con una serie simmetrica di tegole) e sassi. Fotografie d'atmosfera compongono la sezione "Scenery", qui si possono trovare romantici tramonti in ambienti montani e tropicali, con particolare attenzione agli effetti di colore delle nubi e contrasti con la luce del sole calante, certe atmosfere sono comunque state create da appositi e provvidenziali filtri.

La parte più corposa del CD è dedicata alla sezione "Still life" (natura morta) che comprende più di sessanta immagini e riguarda soggetti molto diversi tra loro.

In realtà si potrebbero suddividere in altre categorie dato che sono ordinatamente poste per soggetti quali aerei, treni, navi, automobili, ecc.

Le immagini migliori, e con maggiore possibilità di essere utilizzate in alcune lavorazioni, sono comunque proprio quelle che possiamo definire "natura morta", da quelle classiche con frutta ed oggetti a quelle stile postmoderno.

Non mancano oggetti quali orologi e pupazzetti, vecchie carrozze, gustosissime aragoste ed il classico "I love you", scritto naturalmente sulla sabbia...

About Background Business

Nome prodotto: Background business

Prodotto da: Aris Entertainment
310 Washington Blvd., Suite 100
Marina del Rey, CA 90292 U.S.A.

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì,
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

Prezzo: 49.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom e A570 collegati ad Amiga - CDTV e CD32 con drive esterno o via Parnet con un Computer Amiga.

A favore: cento immagini professionali in diversi formati e risoluzioni.

Contro: Non è inserito nessun elaboratore e convertitore grafico.

TESTATO

About FreshFish Settembre/Ottobre '94

Nome prodotto: FreshFish Settembre/Ottobre '94

Prezzo: 69.000 lire

Produttore:
Amiga Library Services
610 North Alma School Road-Suite 18
Chandler, Arizona 85224-3687
USA
Tel/Fax (001)602.917.0917

Reperibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

Configurazione richiesta:
CD-Rom per Amiga, A570, CDTV e CD32 con drive esterno o collegati ad Amiga.

A favore: Rispetto al volume precedente è stata realizzata una migliore organizzazione del CD, numerose novità e buona qualità dei programmi.

Contro: Non è possibile effettuare il boot su CDTV e CD32.

TESTATO

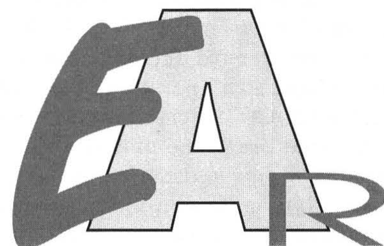
Appunti

Screens & Wallpaper Volume 1 fa parte di una serie di numerosi CD dedicati alle immagini, alcuni di questi sono espressamente ad uso del DTV e ve ne parleremo presto, date le potenzialità del nostro computer in questo ambiente.

Tutte le fotografie del CD sono ottimamente realizzate, sia per la loro nitidezza e definizione sia per la cura posta nell'inquadratura, inoltre si nota la severa selezione a cui sono state poste.

Il costo contenuto di questo volume, permette con poca spesa di implementare l'archivio di ogni utente, sia per l'inserimento in lavorazioni specifiche sia per visionarle al fine del solo diletto.

Ultima notizia, ma non meno importante, tutte le immagini sono libere da royalty e possono essere tranquillamente utilizzate.



Fondali ed immagini per Amiga

Servono immagini? Acquistare questo CD è una buona idea per chi deve fare titolazione o più semplicemente vuole avere alle spalle il giusto background.

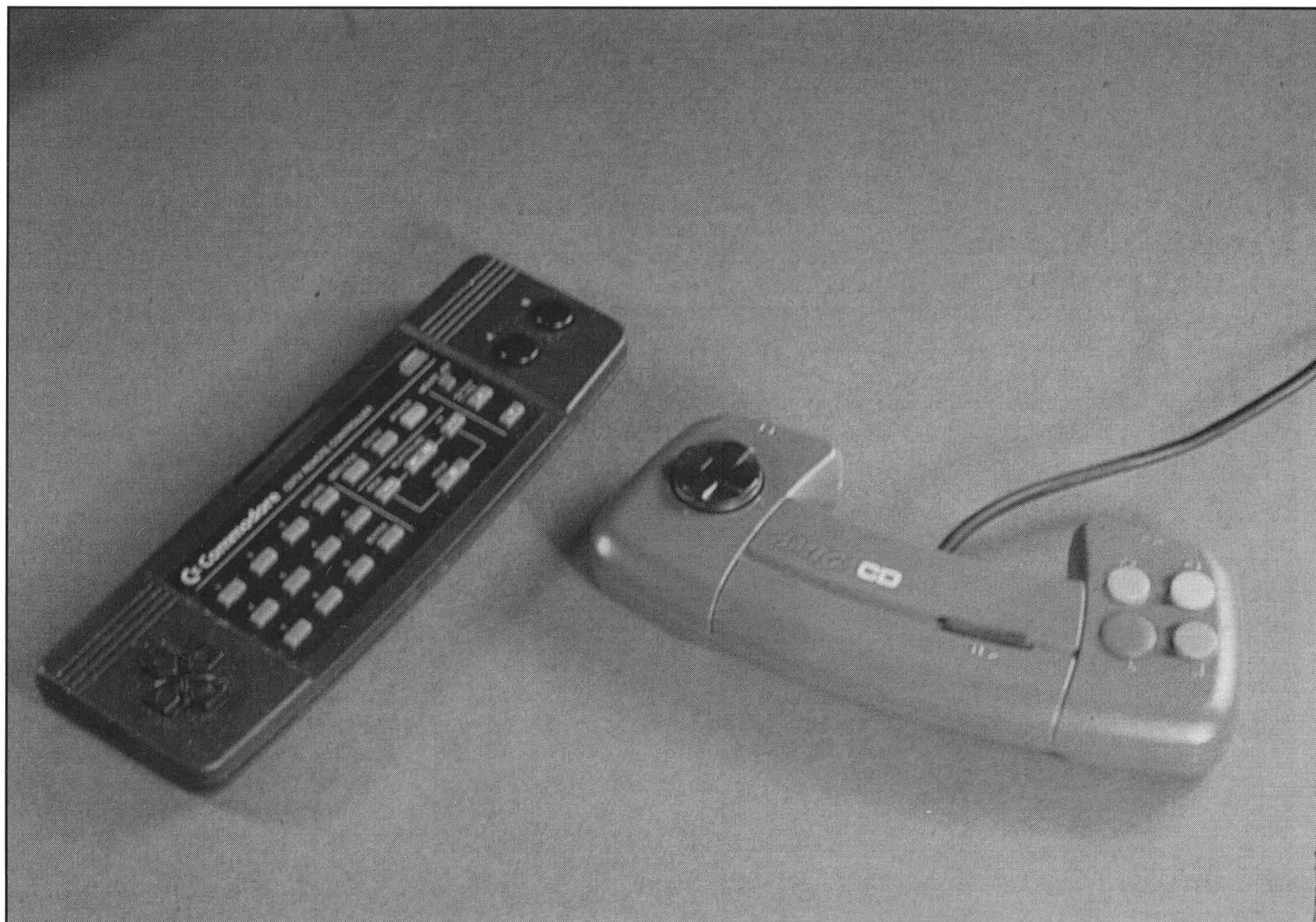


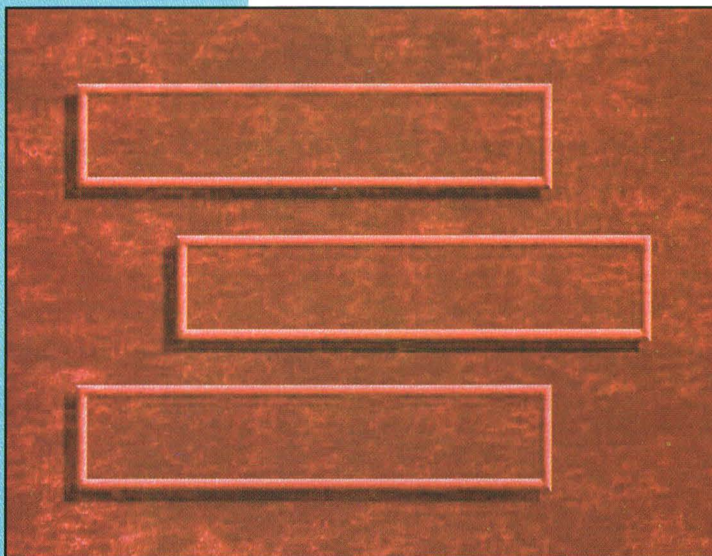
Photo Madness

di ***William Molducci***

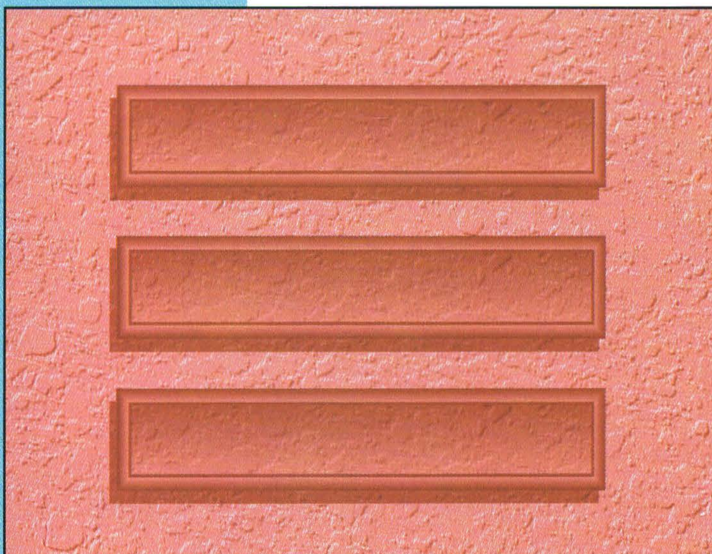
Photo Madness, dell'americana Power Source, Inc., specializzata in produzioni ultra economiche ma di buona qualità, è un CD che raccoglie centinaia di immagini. Il formato utilizzato è l'oramai diffusissimo ISO-9660, per cui è compatibile con qualsiasi unità laser.

Le immagini sono proposte in tre diversi formati grafici: Jpeg, Iff e Tiff, tutte rigorosamente a 24 bit tranne alcuni brush disponibili in due colori (bianco e nero), data l'ampiezza dei file (circa 1 Mbyte ognuno), è consigliabile utilizzare unità collegate ad Amiga e con il supporto di schede grafiche quali Retina, Picasso, Merlin, Spectrum, Piccolo o altre.

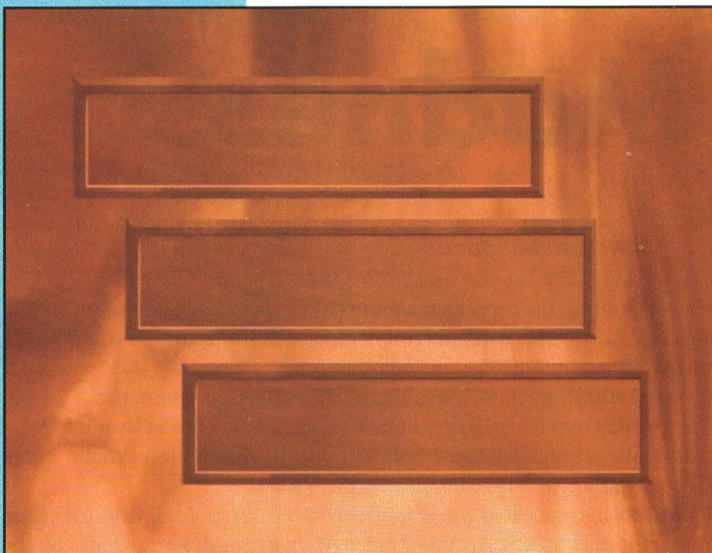
Il CD non contiene alcun programma di visualizzazione per cui si dovrà disporre degli appositi programmi commerciali o shareware, questi ultimi sono rintracciabili in una qualsiasi delle serie di collection quali FreshFish, Aminet o CDPD.



Backdrop inserito nella directory "Fabrics" in Photo Madness.



Ottimo esempio di immagine utilizzabile in applicazioni multimediali.



Ennesima variazione sull tema "acqua" inserita in Photo Madness.

Le immagini di Photo Madness risultano particolarmente indicate per titolazioni, presentazioni grafiche o multimediali e per realizzazioni 3D, in quest'ultimo caso in qualità di texture o per mapping.

La "pazzia" proposta dal titolo della collezione traspare da alcune immagini, che, al di là dei temi anche troppo sfruttati, propone un tocco di ironia e fantasia, in particolare modo nella sezione dedicata ai Dinosauri.

Ecco quindi che vedremo un Motel "Dinosauro" con la sua bella e simpatica statua alta parecchi metri, che invita i clienti a passare una notte tra gli affascinanti animali preistorici.

Altro esempio è quello del Dino-laboratorio, con cianfrusaglie e scheletri accatastati uno sopra l'altro.

La parte più rigorosa ed interessante è quella dei Backdrop, dove si segnalano sfondi particolarmente belli e già predisposti per l'inserimento di titoli o disegni.

Contenuto

Il ramo del CD si divide in quattro directory principali: Animals, Backdrop, Dinos e Dinosaur, ognuna di queste aree viene ulteriormente suddivisa per formato di file grafico ed infine per argomento specifico.

La sezione Backdrop si divide nelle classiche categorie quali fabric (A e B), graphic, paper, rock, sand, walls e water (A e B).

In "Fabric" sono contenute circa quindici immagini più quella "catalogo" che permette una visione generale del contenuto dell'area, i soggetti riguardano tessuti e marmi, i primi sono più originali ed accattivanti con un vago riferimento ad ambienti marini, i secondi non presentano novità di rilievo.

La sezione "Fabric B" propone invece degli sfondi marmorei con rettangoli in cui inserire scritte o brush, il tutto rigorosamente 3D con tanto di ombre.

La stessa predisposizione per immagini dedicate a titolazioni o presentazioni multimediali continua nelle restanti aree dei Backdrop, i temi cambiano in funzione dei materiali utilizzati, come ad esempio carta, roccia, muri ed acqua.

Le variazioni dei fondali acquatici sono forse i più indovinati ed originali, e anche all'interno dei riquadri viene mantenuta questa peculiarità grafica, le tonalità dei colori sono

tenui e delicate, si nota l'ampia disponibilità di gamme di colore.
La destinazione di queste immagini è nota a tutti gli utenti di Amiga, ma in particolare modo queste sono indicate per Scala Multimedia, con tutte le variazioni sul formato e numero di colori, necessarie alle caratteristiche del proprio hardware.
L'area dedicata agli animali propone undici immagini più un brush, vengono presentate le solite zebre, elefanti, leoni, orsi e tartarughe, la qualità delle fotografie non è costante, alcune sono discrete altre molto meno.
Sono decisamente di maggiore effetto le fotografie della directory "Dinos", i dodici disegni a due colori e le venti immagini 24 bit, sono un buon esempio di come si possa far conoscere l'argomento specifico, e renderlo disponibile per altri scopi.
La simpatia sembra essere la caratteristica principale dell'area "Dinosaur", si va da un caratteristico Motel della provincia americana, già citato precedentemente, ai primi piani di scheletri ed in particolare modo di fossili, non mancano le citazioni del film di Spielberg e una dimostrazione di come anche i famosi musei americani si dimentichino in sgabuzzini disordinati qualche osso "preistorico".

About Photo Madness

Nome prodotto: Photo Madness

Prodotto da:
Power Source, Inc.
Disponibile presso:S.I.Ra Computers
Via L. B. Alberti, 73/75
Ravenna
Tel. (0544)40.76.44
Fax (0544)40.76.49

Prezzo: 21.700 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom e A570 collegati ad AmigaCDTV e CD32 con drive esterno o via Parnet con un Computer Amiga (consigliata una scheda grafica).

A favore:
L'ottima sezione Backdrop si propone per diversi utilizzi, prezzo davvero eccezionale.

Contro:
Non tutte le immagini sono di buona qualità e mancanza di un elaboratore grafico.

TESTATO

Appunti

Photo Madness si divide fisicamente in quattro sezioni, ma in realtà se ne possono distinguere soltanto due: i Backdrop e le restanti immagini.
I primi sono di buon livello e realmente utilizzabili in molteplici applicazioni, hanno il difetto di mostrare pochi temi ma il pregio di fornirli in diverse sfumature e tinte di colore.
Le altre immagini denotano qua e là una caduta di qualità (fotografie mosse o sfuocate) e argomenti troppo sfruttati e oramai obsoleti.
La forza di questo CD è quindi costituita dalla prima sezione e dal costo incredibilmente basso, che lo rende alla portata di tutte le tasche e anche di quegli utenti interessati soltanto ad una parte di esso.
Non mancheremo in futuro di segnalarvi altri prodotti di questa serie, che possano servire ad un utilizzo per applicazioni multimediali o grafiche, in modo da farvi implementare la vostra "banca dati".



SOSTITUZIONE DISCHETTI DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 61

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al dischetto.

Nome ______ Cognome ______

Indirizzo ______

Prov. ______ Cap ______ Tel. ______

Tipo di problema riscontrato: ______

Servizio Sostituzioni
c/o GR Edizioni Srl
Viale Espinasse, 93
20156 Milano - Tel. (02)38.01.00.30



I dischetti che perverranno al servizio sostituzioni privi del presente tagliando (fotocopiabile) non verranno sostituiti

Demo, sogni digitali

Chi programma le Demo e perché

Avete mai sentito parlare di gruppi, scene, party? Sapete che cosa è un coder? Le Demo sono uno strano modo di passare il tempo, ma nei paesi nordici a gennaio fa davvero freddo ed i ragazzi norvegesi, olandesi e finlandesi preferiscono stare in casa a programmare il loro Amiga. Ma attenti, il fenomeno Demo è in piena espansione anche in Italia!

*di **Fabio Ciucci***

Demo è una abbreviazione di "demonstration", e questo fa intuire che tali programmi non sono ideati per risolvere un problema di tipo utilitario, a differenza, per esempio, di un data base o di un antivirus ideati, rispettivamente, per archiviare e per "disinfettare" i dischi. Ma ci sono persone che cominciano a programmare apparentemente senza uno scopo da raggiungere, solo per il gusto di programmare.

In questo caso il risultato può essere proprio una demo. Una caratteristica delle demo è che sono apparentemente inutili, questo è uno dei motivi della loro contenuta diffusione. Certi amici sono rimasti sbigottiti quando gli abbiamo chiesto se volevano che gli copiassimo delle demo, e hanno risposto: "Non ci si può giocare? Saranno anche belle, ma non mi interessano". Invece quando si tratta di un gioco, anche se è il più brutto e noioso del mondo, si farebbe anche un patto col diavolo per averlo.

Lo stesso vale per i programmi, specialmente se sono l'ultima versione. Questa tendenza ha portato solamente ad arricchire i pirati, e in fondo quelli che copiano decine di dischi la settimana, giocandoci con le vite infinite (cioè col "trainer"), dato il poco tempo che hanno per provarli tutti, non fanno che vedere i livelli frettolosamente: in pratica è come se vedessero una demo! Ma come e quando è nato il fenomeno delle demo?

Quando il computer è divenuto accessibile ai non programmatori, stranamente! Fino a che i computer erano usati solo nei centri di elaborazione dati, a nessuno è mai saltato in mente di fare programmi inutili. Ma alla fine degli anni Settanta cominciarono ad essere disponibili personal computer per tutti, e questo ha causato l'apparizione di strani programmi fatti in casa, che rispecchiavano le scarse conoscenze di programmazione e le strane idee degli autori. Tra questi gloriosi computer, il più diffuso è il Commodore 64, ed è infatti per questo computer che si possono rinvenire le demo più antiche. Dato che la quasi totalità degli autori di demo Amiga ha iniziato col C64, è necessario immedesimarsi in quei pionieri per capire a fondo la genesi della cosiddetta "SCENA", ossia un insieme di "GRUPPI" di autori di demo e utility PD, i quali si scambiano materiale e organizzano ogni anno dei "PARTY", ovvero delle feste dove i vari gruppi della zona, o anche di altri paesi, si ritrovano per rilasciare le loro ultime produzioni. Due party famosi sono l'ASSEMBLY, che si svolge in Finlandia, e il party di Natale in Danimarca.

La situazione in Italia

In Italia solitamente il ritrovo è allo SMAU a Milano, ossia la fiera annuale del computer che si tiene in ottobre, ma essendo in pochi e senza sponsor non si riesce ad organizzare un PARTY come all'estero.

Personalmente per lo SMAU di quest'anno ho rilasciato una demo chiamata NAOS, in collaborazione col gruppo NOVA ACIES, mentre lo SMAU scorso rilasciai la mia prima demo AGA, il WORLD OF MANGA, in collaborazione col gruppo KOGA DESIGN. Questa demo tra l'altro mi ha dato la soddisfazione di essere pubblicata sulla rivista inglese CU AMIGA con un incredibile 90%, peccato che le compagnie PD la vendano assieme alle altre senza contattare gli autori. Ritorniamo alla storia, poco conosciuta, delle demo. Poco fa abbiamo lasciato i pionieri della programmazione del C64 alle prese con i loro programmi strampalati: ebbene, probabilmente tutto ebbe inizio quando qualcuno, che aveva fatto muovere sei disegni contemporaneamente sullo schermo, si trovò a competere con un amico che ne aveva fatti muovere sette.

Questi due ipotetici amici sfidandosi volta dopo volta in simili destrezze probabilmente sono passati a fare cose esotiche per stupire l'avversario, ad esempio far andare i disegni sotto i bordi, tentando di farli quasi uscire dal monitor, oppure visualizzare sullo schermo più di 16 colori (il massimo per un C64), usando gli stratagemmi più impensabili.

La lotta all'ultimo byte dal linguaggio BASIC ben presto è passata al più adatto ASSEMBLER che permette il controllo completo del computer. A questo punto i due amici passano dalla lotta alla collaborazione, nel tentativo di fare l'impossibile. Nel frattempo, frequentando il negozio dove hanno comprato il loro gioiellino, mostrano di volta in volta le loro creazioni con un numero incredibile di sferette rimbalzanti, o di scritte scorrevoli (gli SCROLLTEXT). Tra i clienti di passaggio incontrano un disegnatore accanito, che gli fa vedere i suoi lavori, e da quel momento i due programmatori (in gergo CODER), hanno chi gli disegna la grafica da muovere. Non passa molto tempo che incontrano anche un patito della musica, il quale si offre di contribuire.

A questo punto i quattro si frequentano sempre più spesso, e per gioco si danno dei nomi d'arte, decidendo di

formare un Team, ossia un GRUPPO, di cui decidono il nome. Esaltatissimi, mettono insieme tutti i disegni e le musiche più belle, per programmare una specie di collezione di tutti gli effetti speciali che sono riusciti a fare, scrivendo il loro indirizzo nello SCROLLTEXT. Il risultato è tanto bello, e ne sono così fieri, che lo copiano a tutti gli amici e lo lasciano al negozio. Dopo qualche settimana, arriva ai quattro una lettera con una cassetta (ricordatevi che la storia è ambientata quando il supporto magnetico era ancora la cassetta audio); caricano il programma, e alla sua esecuzione vedono con sorpresa muovere più grafica contemporaneamente di quanto erano stati capaci di fare loro, e leggono nello SCROLLTEXT: "Salve, siamo i membri del gruppo ILLUSION, ... ". In una città vicina altri avevano formato un gruppo! Contattandoli, vengono a sapere che gli ILLUSION sono a loro volta in contatto con altri gruppi di altre città, e di altri paesi. Si è così formata la "SCENA" C64, che si è poi evoluta e diversificata in vari modi: innanzitutto alcuni gruppi hanno cominciato a utilizzare le loro capacità per eludere le protezioni dei giochi e dei programmi, per lo più a scopo di pura sfida con se stessi, dato che programmando in ASSEMBLER è possibile fare e disfare qualsiasi cosa. Altri hanno preferito modificare i giochi facendo in modo che sia impossibile perdere, inventando i TRAINER; altri ancora si sono messi a modificare dei programmi di utilità aggiungendoci opzioni. Con l'aumentare del numero di possessori di C64 è aumentato anche il mercato dei giochi copiati illegalmente dai PIRATI, i quali hanno formato gruppi specializzati, ossia con membri in grado di fornire giochi originali, altri in grado di "sproteggerli", e una rete di distribuzione efficiente e redditizia. Appare chiaro che questo tipo di gruppi non ha niente a che fare con quello descritto prima. D'altronde la cattiva informazione ha portato l'utente medio a pensare che tutti i gruppi hanno lo scopo di far soldi speculando sulle copie. In realtà è rimasta una netta distinzione tra i vari gruppi, tanto che si può parlare di due "SCENE" separate, cioè la "CRACK SCENE", composta dai pirati (CRACKARE significa "sproteggere"), e la "DEMO SCENE", che produce le demo. Ci sono poi dei gruppi che fanno demo e ogni tanto "sproteggono" dei programmi per divertimento, ma essendo meno organizzati dei pirati professionisti "peccano" di sprotezione al massimo due o tre volte. La confusione tra pirati e autori di demo forse è alimentata anche dal fatto che i gruppi di pirati, essendosi fondati su un interesse per il denaro più che su quello per il computer, spesso non hanno membri che sappiano programmare una INTRO (cioè una piccola demo posta nei giochi piratati col nome del gruppo), per cui chiedono a dei gruppi della "DEMO SCENE" di fargliene una. È il caso dei MELON, un gruppo "onesto" che ha fatto delle intro per i CRYSTAL; chi ha copiato qualche gioco li ricorderà. Ultima fondamentale differenza fra i gruppi pirata e quelli demo, è che mentre i pirati dispongono di innumerevoli banche dati, dato che devono "spacciare", al contrario i membri della DEMO SCENE non hanno quasi mai il MODEM, dato che non hanno bisogno di distribuire velocemente come i pirati. Per esempio per contattare membri di gruppi famosi quali SANITY, SPACEBALLS e KEFRENS l'unico modo è scrivergli. Quindi bisogna sfatare la credenza secondo la quale collegandosi ad una banca dati pirata si può entrare in contatto con i programmatori delle demo o delle intro: costoro probabilmente hanno spedito per posta la intro al gruppo incapace di programmarla. I gruppi più esperti e produttivi spesso passano alla programmazione di giochi e programmi: un caso famoso è quello dei TEAM 17, ma molti autori di giochi conosciutissimi hanno imparato a programmare nell'ambiente della DEMO SCENE. Quindi se voleste formare un gruppo, o contattarne altri, scrivete agli indirizzi che trovate nelle demo e diffidate da quelli nelle intro sui giochi piratati, dove potete trovare persone in grado, al massimo, di usare il copiatore.

Anche se i gruppi più attivi sono nel nord Europa, in Italia ci sono stati e ci sono ancora dei gruppi validi: ad esempio, gli Italian Bad Boys (IBB), gli Half Brains Team (HBT), i RAM JAM, gli SKANDAL, i NOVA ACIES, i KOGA DESIGN, i NightFall, i DIVINA, gli AESTHETICA, gli ZERO DEFECTS, e tanti altri. Ognuno di questi gruppi ha fatto una o più demo, molte delle quali sono nelle liste delle compagnie PD inglesi. Purtroppo molti gruppi si sono sciolti per vari motivi, ma il vero problema è che non se ne formano di nuovi, non c'è il ricambio. Questo forse è causato dal fatto che i vecchi gruppi provenivano dall'esperienza del C64, mentre i nuovi possessori di Amiga non hanno avuto altri computer prima. Mentre su un computer come il vecchio C64 programmare veniva quasi spontaneo, dato che aveva il linguaggio BASIC all'accensione, sui computer più moderni il sistema operativo è molto più intuitivo, per cui non occorre toccare nemmeno la tastiera per eseguire operazioni, rendendo più pigro l'utente. Inoltre sul C64 era praticamente obbligatorio imparare il linguaggio assembler per programmare decentemente, date le limitazioni del BASIC, mentre sull'AMIGA molti decidono di imparare linguaggi come l'AMOS o il C, che però non sono abbastanza veloci e potenti per fare giochi d'azione o demo. Tra tanti gruppi che si sciolgono, pare che solamente un paio ne stiano nascendo, si tratta dei Lustrones e dei Morbid Visions.

È nella speranza di evitare l'estinzione della SCENA DEMO italiana che insieme ad altri programmatori di demo e di giochi, rigorosamente ASSEMBLER, ho scritto un corso di programmazione su disco, non ancora ultimato, tutto in italiano, rivolto a chi desideri programmare demo o giochi. Il progetto è PD, per cui una volta distribuito sarà liberamente copiabile, a patto che nessuno lo modifichi o lo venda. Per seguire le lezioni basta inserire il disco, che contiene l'assemblatore PD da cui caricare le lezioni e i listati. La peculiarità del corso è che parte da zero, per cui chiunque può seguirlo, anche se non se la cava con l'inglese o la matematica. Un'accusa che è stata fatta ai programmatori delle demo e di certi giochi è che i loro programmi non funzionano su tutti gli Amiga, e sono inaffidabili. Devo ammettere che in passato ci sono stati dei CODER poco seri, che hanno fatto una serie di errori ripetuti in tutte le loro demo, che ora non funzionano né su kickstart 2.0, né su processori 68020 o superiori. Tengo a precisare però che si tratta sempre di pochi e conosciuti errori, i quali pregiudicano tutto il resto del codice. I listati del corso funzionano su A4000 con le CACHE e l'AGA attivati, e c'è un apposito capitolo sugli errori di compatibilità da evitare. Inoltre viene spiegato come programmare i CHIP AGA e la scheda video PICASSO II, due argomenti che non sono mai stati trattati in un corso di programmazione.





Realizziamo la copertina di EAR con Real 3D

di ***Alessandro Tasora***



Come abbiamo realizzato la copertina di questo mese? Scopritelo grazie a questo Be-Bop.

Fra le tante applicazioni della grafica 3D vi è anche la possibilità di realizzare in poco tempo immagini come quella che trovate sulla copertina di questo mese.

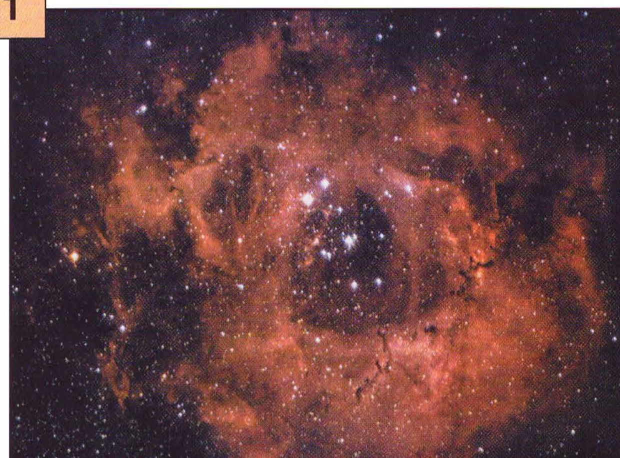
In questo periodo di insicurezza per il mondo Amiga, resistendo alla seduzione dei PC-compatibili che, sulla carta, sembrano essere la soluzione per tutti i problemi, è bello sottolineare che soltanto col nostro computer si è potuta realizzare questa copertina.

I Macintosh degli impaginatori sono serviti solamente per creare i titoli, e neanche tutti: le lettere del logo "AMIGA", che già avete visto nei mesi precedenti, sono state disegnate col programma TV-Paint.

Dettaglio curioso: in questi mesi, sempre usando il potentissimo software Real 3D, abbiamo creato copertine per altre testate le quali, ironia della sorte, sono dedicate a sistemi PC-compatibili! Riteniamo che queste siano testimonianze molto efficaci delle possibilità dell'Amiga nel campo professionale, nonché argomentazioni vincenti nelle discussioni contro i sostenitori dei "multimedia PC". Siccome più che le parole contano i fatti...

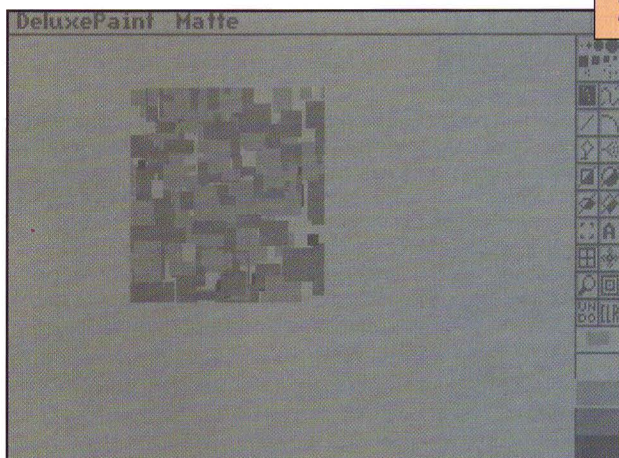
I lettori che seguono il corso di grafica 3D avranno notato che questo mese non c'è il consueto appuntamento fra le pagine della rivista, ma essendo questo Be-Bop realizzato quasi interamente con Real 3D, lo considerino come "lezione 3D" di febbraio.

1



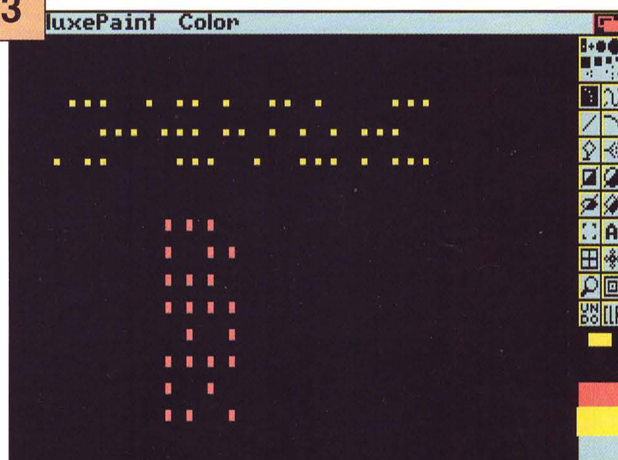
Per prima cosa eseguiamo su carta uno schizzo dell'illustrazione ideata: sottoponendolo al giudizio della redazione e degli impaginatori potremo apporre modifiche senza alcuno sforzo. Decisi in questo modo gli estremi del progetto (sfondo, soggetto, inquadratura, colori dominanti, ingombri sulla pagina, equilibrio della composizione, risoluzione ecc) possiamo iniziare a raccogliere il "materiale" necessario. Ad esempio, nell'illustrazione a fianco potete osservare il brush usato per lo sfondo. Si tratta della nebulosa "Rosetta" nella costellazione di Monoceros; la scansione è stata eseguita tramite scanner Sharp, ad una risoluzione di 800x600 pixel. Per quest'operazione è stato usato il programma ADPro.

2



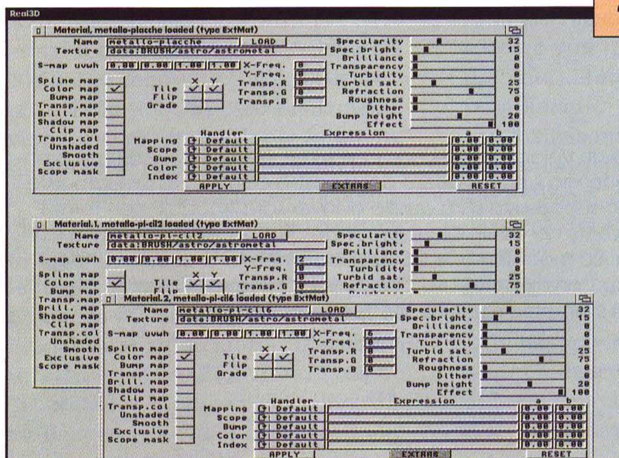
Passiamo ora alla realizzazione dell'astronave, cioè il soggetto che verrà sovrapposto al cielo stellato. Per questo scopo verrà usato il software Real 3D v2.49. In un primo tempo si era pensato di usare Lightwave 3D, che dispone di una velocità di rendering superiore, ma alla fine si è optato per il programma dell'Activa in virtù della potenza nella modellazione e nel brushmapping (la prima preview andava preparata solamente in uno, due giorni). In quest'illustrazione abbiamo creato il brush da applicare alle fiancate dell'astronave, usando DPaint 4.0 e la funzione "disegna rettangolo". L'operazione è molto semplice, ma volendo si sarebbero potuti aggiungere dettagli più complessi. Attenzione: gli utenti di Imagine possono disporre di texture procedurali (Essence, della Apex) che ricreano automaticamente quest'effetto "a placche".

3

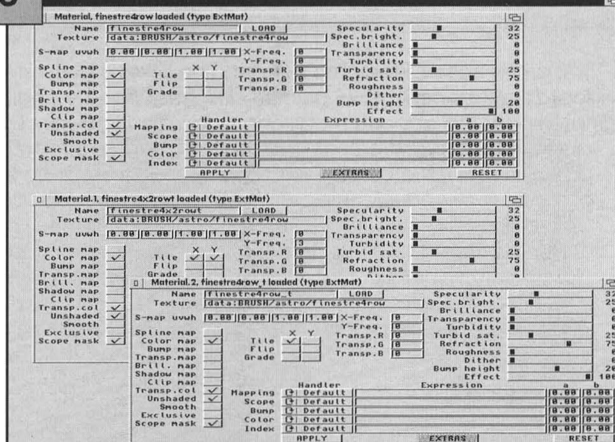


Sempre utilizzando DPaint 4.0 creiamo i brush da usare come "finestre" illuminate sulle pareti dell'astronave. Noterete che abbiamo creato solamente due tipi di finestre: questa varietà era sufficiente ai nostri scopi. Non preoccupatevi di creare brush contenenti centinaia di finestre, perché con il modellatore è possibile attivare la "piastrellizzazione" (tile) di brush più piccoli. Attenzione: non disegnate le finestre grandi un pixel o due, è necessario che abbiano un lato di almeno 4 o 5 pixel se desiderate attivare il texture-antialiasing ("Gradex/y" nell'editor dei materiali di Real 3D). Se invece non vi interessa l'antialiasing, usate pure finestre grandi un pixel: risparmierete memoria.

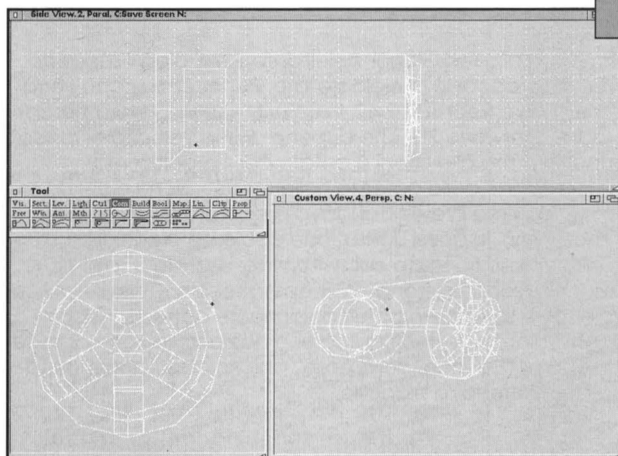
4



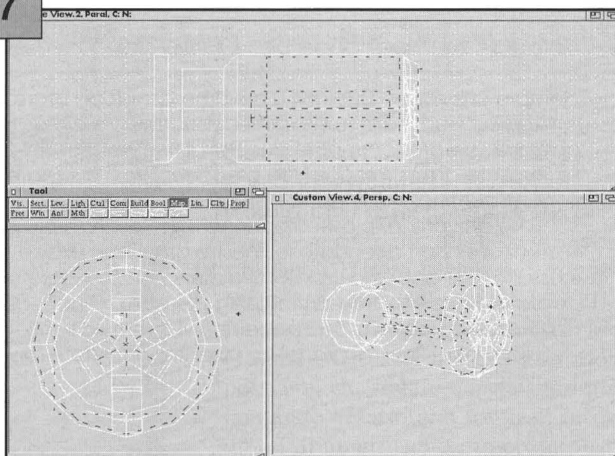
Azioniamo il software Real 3D, nel nostro caso si tratta della versione 2.49. Per prima cosa creiamo i materiali: con Amiga dx + "m" apriamo la finestra di editing degli attributi. Inseriamo un nome nel gadget "name" (quelli dell'illustrazione sono solo indicativi) e in "texture" poniamo il nome del file contenente il brush della fiancata. Si osservi che esistono tre versioni del materiale che riveste i fianchi dell'astronave, differiscono per il numero di ripetizioni X-Freq, per la piastrellizzazione. Questo è importante perché tale valore, nella proiezione cilindrica, indica il numero di settori di ripetizione (avete presente le fette di una torta?). Difatti le parti "grosse" dell'astronave richiedono un numero maggiore di ripetizioni, per non deformare il brush.



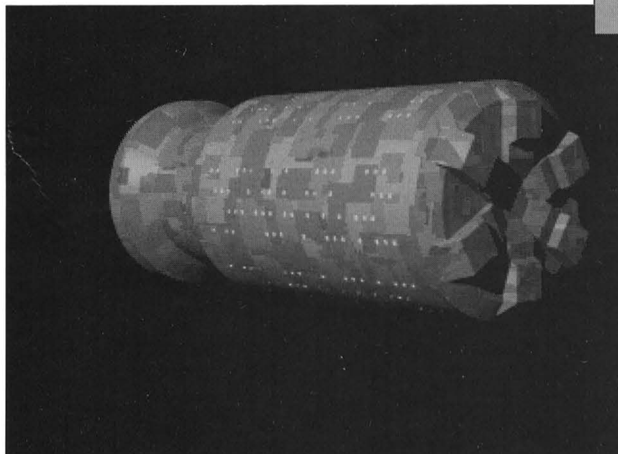
Analogamente procediamo per la definizione dei materiali che simulano le finestre. In questo caso vi è una complicazione: applicando due materiali (placche metalliche + finestre) all'astronave, il Real 3D esegue una "media" e restituisce una dissolvenza fra un brush e l'altro. Noi desideriamo che il brush delle finestre sia visibile solo dove vi sono le luci delle finestre, non altrove perché è nero. Perciò attiviamo il flag "SCOPE MASK": significa che l'intensità d'applicazione del brush è minima laddove questi è più scuro (cioè nello sfondo nero). È poi necessario attivare "UNSHADED", perché le luci si devono vedere anche se sono in ombra. Dulcis in fundo: intervenendo su "EFFECT" possiamo regolare l'intensità delle finestre (consigliamo 100%).



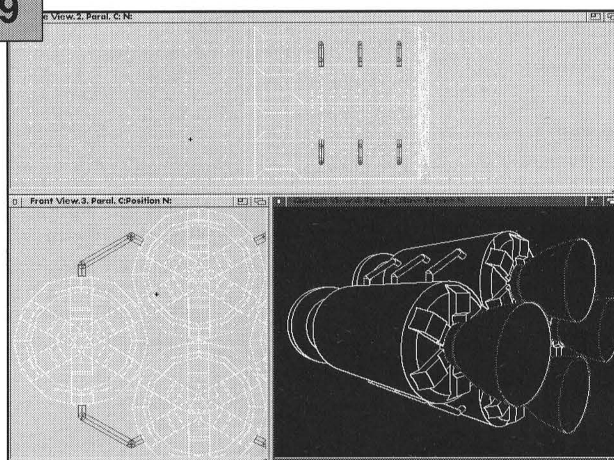
Costruzione dell'astronave. Non badate alla configurazione dell'editor: è così disposto solamente per fini didattici, nella realtà abbiamo usato un'interfaccia totalmente diversa. In figura è visibile la costruzione di uno dei tanti moduli che compongono l'astronave, per l'esattezza si tratta di uno dei dodici "serbatoi", raggruppati in tre gruppi da quattro, che si trovano posteriormente presso gli ugelli. La costruzione avviene in pochi secondi, usando la funzione "lathe" par la parte cilindrica, e "polihedron" per i sei corpi radiali di rinforzo. Per la costruzione degli altri moduli si procede analogamente.



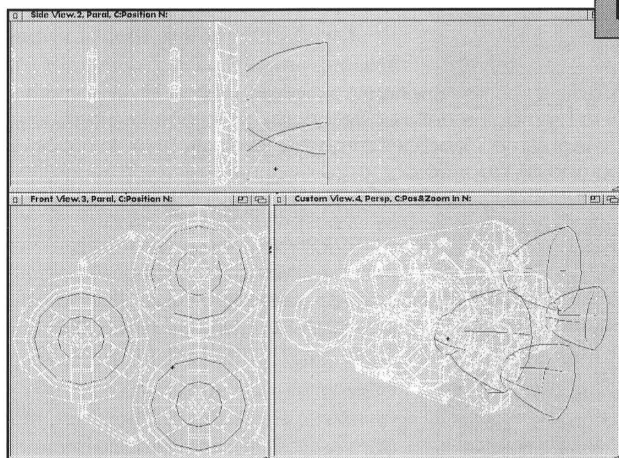
Applicazione dei materiali al modulo costruito in precedenza. In Real 3D i materiali che contengono brush-mapping (come nel nostro caso) vanno applicati con le funzioni "create/mapping/parallel", ".. /cylindrical" ecc. Nella figura a fianco potete vedere, evidenziati in nero, le superfici che rappresentano le proiezioni dei materiali. In particolare osservate la proiezione cilindrica per l'effetto di "placche metalliche" su tutto il cilindro, e le tre proiezioni planari incrociate al centro per simulare sei gruppi di finestre. (Si poteva usare un'unica proiezione cilindrica anche per le finestre, ma sarebbe rimasta troppo uniforme).



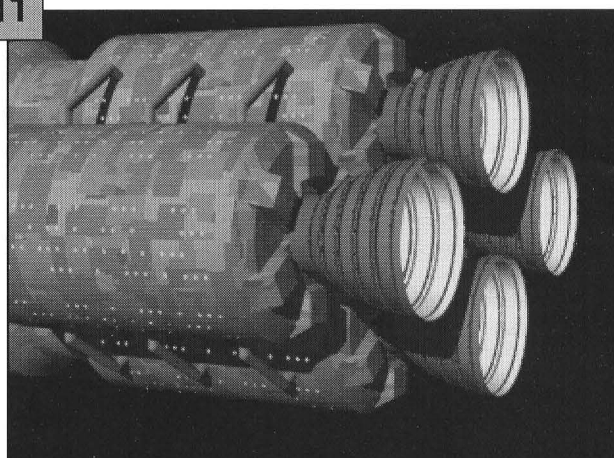
Ecco un veloce rendering di preview, nel quale vediamo prendere forma il primo pezzo della nostra astronave. Ovviamente il passo successivo sarà quello di inventare "moduli" con forme differenti, da assemblare secondo quanto suggerito dalla fantasia. La modellazione CSG si adatta bene a questo scopo, inoltre consigliamo l'uso di macro per automatizzare la creazione di simmetrie radiali e "pattern" geometrici.



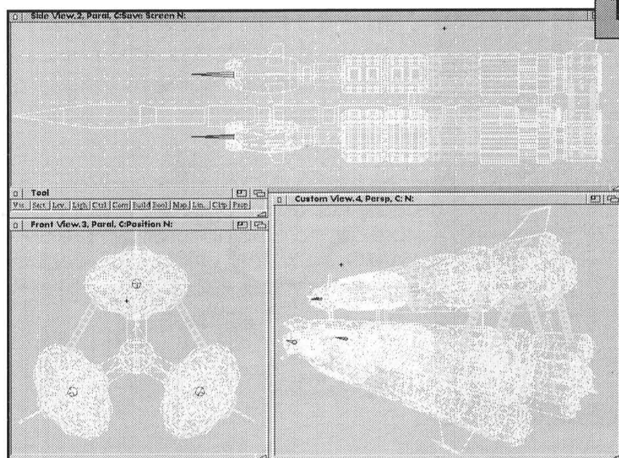
La parte posteriore dell'astronave si ottiene facilmente raggruppando a gruppi di quattro i moduli appena costruiti. Per rendere più elaborato l'aspetto dell'oggetto sono stati aggiunti otto tubazioni esterne, come in figura. Per tale operazione usate ad esempio la funzione "create/ compound/ rounded circular".



Creazione degli ugelli. Quest'operazione si esegue facilmente, sempre grazie alla modellazione CSG e alla funzione "lathe". Ogni ugello è composto, come nella realtà, da tronchi di paraboloidi. Per la precisione si sono usati due paraboloidi quasi coincidenti, con quello interno color giallo, per simulare la luce del propulsore. Entrambe le primitive andranno settate con "hollow", "no 1st BP" e "no 2nd BP" nel pannello "attributes", affinché siano vuote e senza piani estremanti (Boundary Planes).

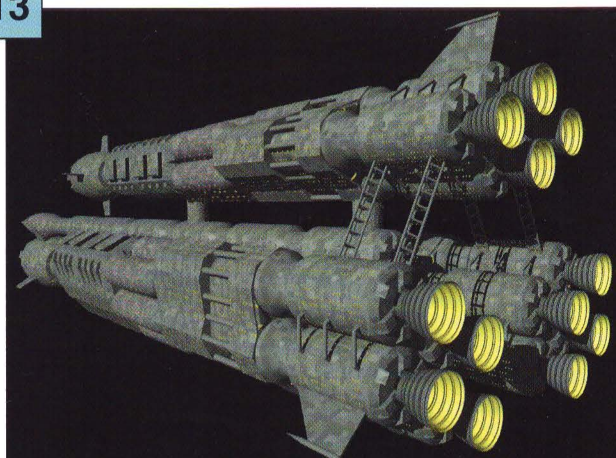


In questo rendering della parte posteriore dell'astronave si osserva che agli ugelli sono stati applicati materiali di tipo bump-mapping per simulare la "cerchiatura". Si tratta di quelle linee parallele in rilievo che nella realtà servono a rinforzare l'ugello e a non farlo esplodere per la pressione, e nel nostro caso hanno un semplice fine estetico.



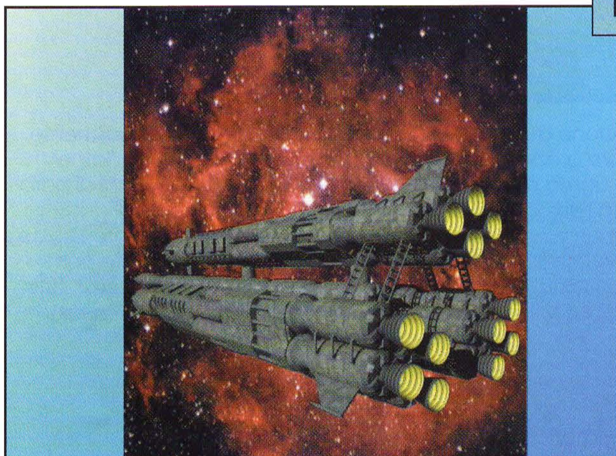
Speriamo che abbiate compreso i concetti fin qui esposti; una volta assimilate queste nozioni vi sarà facile completare la modellazione dell'intera astronave. Se escludiamo il tempo impiegato per la preparazione dei brush, per le prove, i test e le modifiche, gli utenti esperti non dovrebbero impiegare più di quattro ore per la costruzione dell'astronave.

13



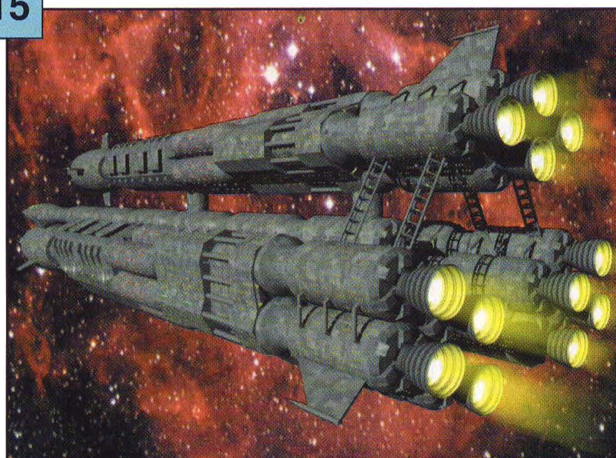
In ultima analisi sceglieste l'inquadratura per il rendering finale; nel nostro caso abbiamo usato un effetto-grandangolo piuttosto marcato per sottolineare la fuga prospettica. Una nota sulla simulazione dell'illuminazione "spaziale": usate una sola lampada, con luce ambientale molto bassa, con la proiezione di ombre attivata e con "no fading". Inoltre ponete il background R=0, G=0, B=1. Questo servirà ad eseguire la composizione con lo sfondo. Rendering in modo "normal", risoluzione 1200 x 900, antialiasing 3, brightness 70.

14



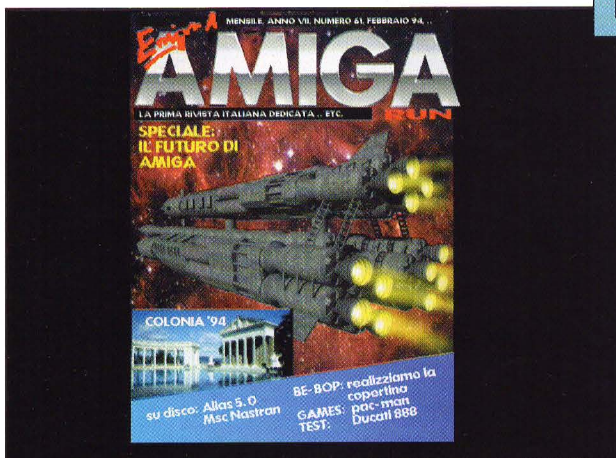
Eseguiamo la composizione fra astronave e sfondo: carichiamo in ADPro l'immagine della costellazione, riscaliamola a 1200 x 1375, eseguiamo il load dell'immagine dell'astronave in modalità "compose", quando compare il pannello di controllo inseriamo i seguenti dati: "X offset=0", "Y offset=430", "Alpha= transparent color", "from R=0 G=0 B=1"; poi premiamo "Compose". Si spiega il perché dello sfondo "quasi nero": laddove ADPro incontra il colore R=G=0 B=1 (cioè attorno all'astronave) vi sostituisce l'immagine di sfondo, cioè il cielo stellato.Tale sfondo è stato scelto diverso dal nero assoluto per evitare che vi fossero parti molto in ombra dell'astronave che venissero confuse per sfondo.

15



Col software TV Paint eseguiamo alcuni ritocchi sull'immagine finale, ad esempio aggiungendo l'effetto-scìa agli ugelli con la campitura di aree a densità variabile e l'areografo. Il bagliore dovuto alla combustione è realizzato con l'effetto "lighten".Ovviamente si sarebbe potuta modellare anche la scìa in 3D, ma avremmo impiegato più dei cinque minuti richiesti dall'elaborazione con TV Paint. Data la dimensione dell'immagine si è usato uno swap-file.

16



Lavorando con una versione ridotta dell'immagine proviamo a comporre una prova di copertina, da sottoporre all'impaginatore come esempio. Per fare questo ci siamo serviti sempre del software TV Paint. Il logo "AMIGA" era stato creato in precedenza, sempre con Amiga, scheda Picasso e TV Paint.

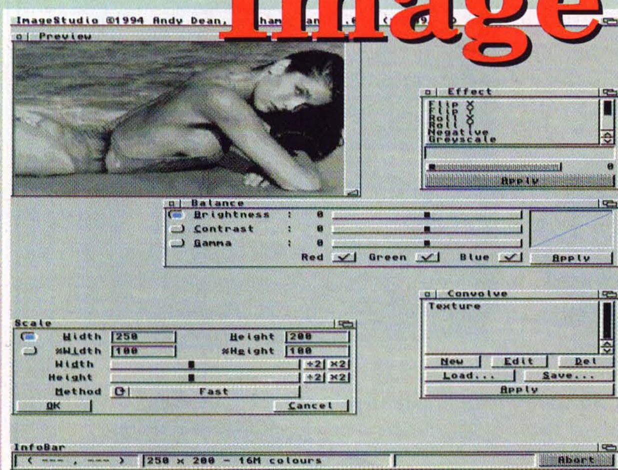
Enigma AMIGA DISK

SOLO L. 12.000 PER KICKSTART 2.0 / 3.0

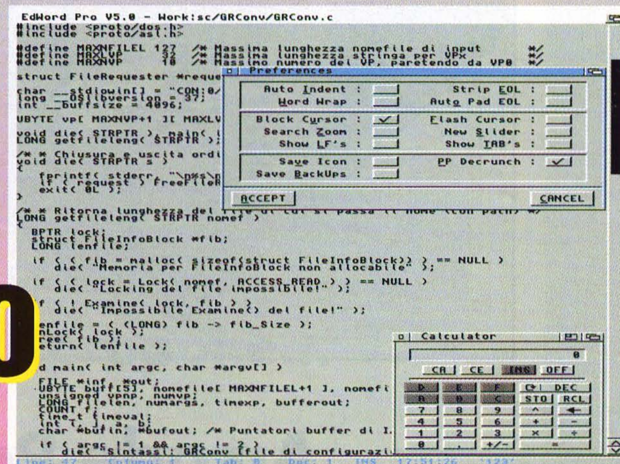
Anno VII Gennaio 1995 MENSILE N.1/1995

SOFTWARE DI PUBBLICO DOMINIO PER COMMODORE *AMIGA* 500/600/2000/3000/1200/4000

Image Studio



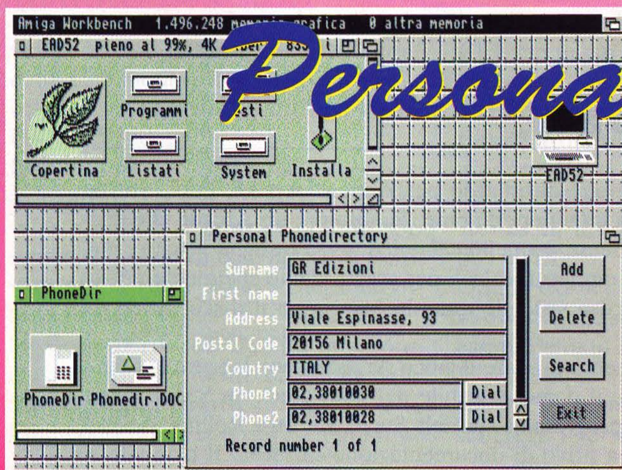
Il demo (250x250 pixel max.) di un notevolissimo tool di ritocco ed elaborazione grafica anche true colour.



EdWord Pro

Il miglior editor di pubblico dominio, in versione completamente utilizzabile.

Personal Phone



Agenda telefonica per il Workbench, con composizione automatica del numero telefonico via modem.

CONTIENE DISCO PROGR...

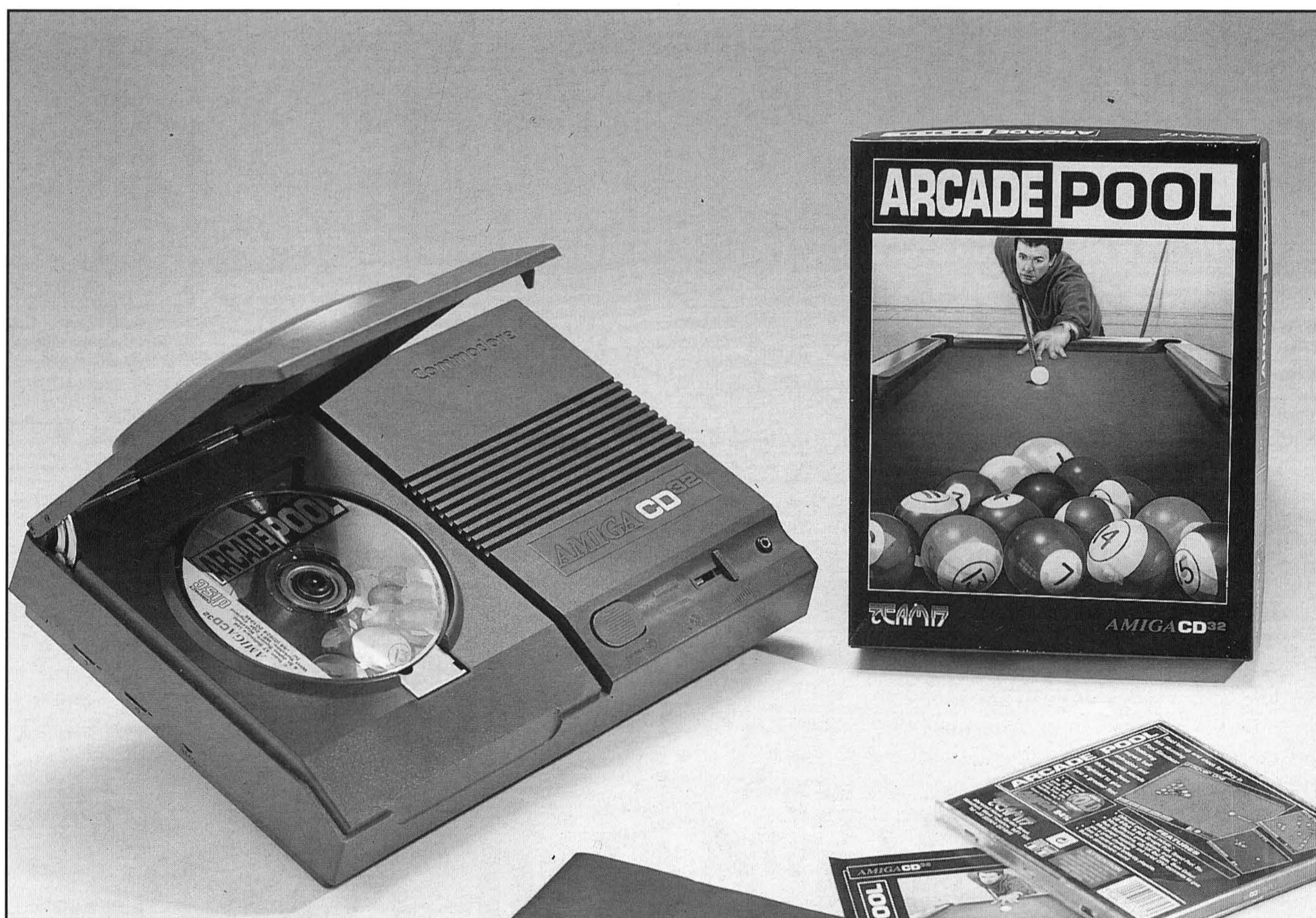
E' IN EDICOLA

Ed inoltre: Database v1.0, FSort 1.0, KeepTime, PhoneDir, PowerShell, ReNum 1.0, SetTdRetry .37.1

Enigma Amiga Disk è una pubblicazione GR Edizioni s.r.l. - Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Registrazione tribunale di Milano n.536 del 23-8-1988 - Distribuzione: Messaggerie Periodici S.p.a. - Direttore responsabile: Gianluigi Zanfrognini

Team17 su CD32

32 e 17: un ambo secco sulla ruota virtuale dei videogame. Il CD32 si trasforma in un'affollata sala da biliardo, grazie al nuovo gioco del Team 17...



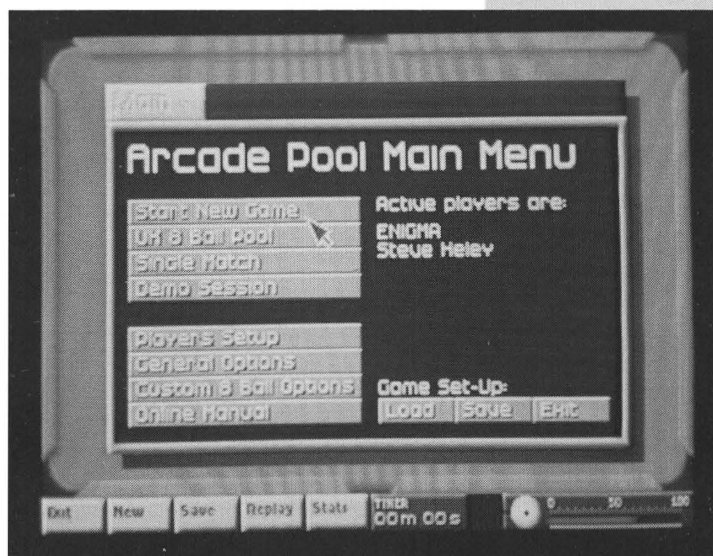
Arcade Pool: polvere di stecche

di ***Andrea Rieder***

Ricordate Jimmy Snooker, la splendida simulazione di biliardo per Amiga? Arcade Pool è tutta un'altra cosa. Il gioco del Team 17, come lascia intendere il nome, sembra più un Arcade che una vera e propria simulazione. Lo scopo, naturalmente, è quello canonico, ossia bisogna vincere, ma senza perdere troppo tempo alle prese con gesso e complicati calcoli per eseguire uno spettacolare tiro delle cinque sponde. Vediamo, in dettaglio, che cosa succede quando inseriamo il disco ottico di Arcade Pool nel nostro CD32.

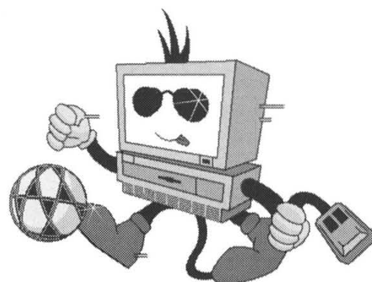
La prima schermata prevede quattro possibilità di scelta: caricare il gioco Arcade Pool, leggere le istruzioni del game, smanettare per qualche minuto con il demo giocabile del noto platform Super Frog, vedere, per circa dieci secondi, la presentazione del programma spaziale Super Stardust Rolling. Anche questa volta, ci troviamo tra le mani un programma privo di documentazione cartacea. Il manuale a

video è in quattro lingue: italiano, inglese, francese e tedesco.
Nonostante il Team 17 abbia radici che affondano nel nostro paese, le istruzioni italiane pullulano di errori ortografici. La cosa più fastidiosa, però, consiste nel fatto che Arcade Pool costringe il giocatore ad uscire dal programma principale per accedere alle schermate di istruzioni. Effettivamente esiste un'opzione del game, chiamata ONLINE MANUAL, ma lì si parla solo inglese. A che cosa serve il manuale in carta? Solo a rendere la vita più comoda all'utente ed, in caso di software su disco, ad evitare la pirateria. Già, ma un CD non si può copiare illegalmente, quindi tanto vale spendere tempo e denaro solo per rispetto dell'acquirente. Questo tipo di filosofia, cari signori del Team 17, temiamo che non contribuisca allo sviluppo del software ludico, né in Italia, né altrove; inoltre nessuno dovrebbe dimenticare le proprie origini. Il menu principale di Arcade Pool è estremamente vasto. Start New Game ci permette di iniziare subito una nuova partita. Single Match ci consente di sfidare il computer od un amico di joypad; inoltre, da questo sottomenu, è possibile decidere se articolare la competizione in una, tre o cinque gare. Demo Session ci dà modo di assistere ad una dimostrazione del gioco gestita esclusivamente dal CD 32. Players Setup apre una videata utile a stabilire il numero dei giocatori umani, da uno ad otto, e quello dei partecipanti gestiti dal computer, che possono essere al massimo trentadue. Scrivere il nome dei concorrenti, servendosi del joypad, è una vera tribolazione: vengono chiamati in causa tre pulsanti su quattro, più il tasto direzionale. Quando, con l'ingovernabile puntatore a disposizione, si riesce ad azzeccare una lettera, normalmente questa viene ripetuta più volte, costringendo il malcapitato utente a continue cancellazioni. General Option consente di intervenire sull'ottimo sonoro, che riesce a ricreare fedelmente l'ambiente delle sale da biliardo. Oltre al rumore di sottofondo, è permesso attivare uno dei tre godibili brani musicali a disposizione. Sempre da questa schermata si determina il livello di difficoltà, Easy e Pro. Il modo più semplice, nonostante di Easy abbia solo il nome, visualizza la traiettoria della nostra bilia dopo il primo impatto. Il colore del tappeto sul quale si gioca

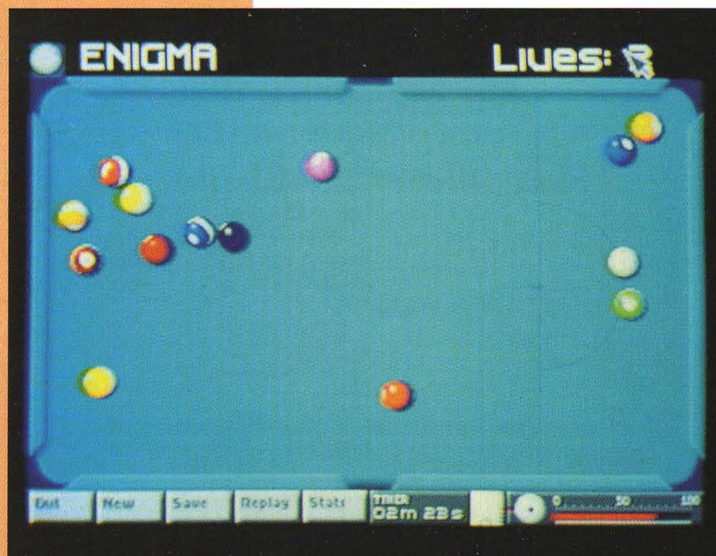


Il menu principale di Arcade Pool.

può essere grigio, marrone, verde o blu. La scelta inerente ai colori del tavolo da biliardo è valida solo nel caso in cui si decida, tramite l'opzione Custom, di stabilire regole personalizzate, mentre i giochi standard sono caratterizzati da un proprio colore di tappeto. Le bilie possono essere, a scelta del giocatore, del tipo americano (bilie piene e bilie fasciate) o ingle-



se (bilie rosse e bilie gialle). Altre opzioni consentono il salvataggio ed il caricamento di una partita. Purtroppo ogni volta che decideremo di uscire da un determinato tipo di gioco, saremo costretti a sorbirci una parte delle videate introduttive, sino all'esasperazione.
Arcade Pool abbraccia diversi tipi di gioco del biliardo. Con UK 8 Ball il giocatore deve mandare in buca le bilie alle quali egli è abbinato. Sul tavolo si trovano quindici palle: sette rosse, sette gialle ed una nera. La bilia nera dev'essere eliminata per ultima, pena la perdita della partita. Il modo US 8 Ball è in sostanza identico a quello più sopra descritto: l'unica differenza consiste nel colore delle bilie che sono decorate o in tinta piena od a fasce. Quando si seleziona il bottone Trick Shot, il giocatore può esercitarsi senza avversari, posizionando le bilie come preferisce, al fine di studiare particolari tiri. Per chi vuole crearsi regole personalizzate, esiste l'opzione Custom Pool, mentre 9 Ball ed 8/15 Ball attivano il gioco in modo da ottenere diverse bilie colorate, da mandare in buca in sequenza prestabilita. Con Speed Ball, un unico giocatore lotta contro il tempo, cercando di eliminare più bilie possibili. Anche 9 Ball Challange prevede un solo giocatore: e qui siamo in pieno Arcade; infatti vi sono dieci vite a disposizione ed ogni bilia imbucata regalerà punti, mentre, ad ogni fallo, si perderà una vita. L'apoteosi del Biliardo Arcade si raggiunge con il modo Survivor (Killer): questa è una tenzone all'ultimo sangue, nella quale due contendenti dispongono di tre vite a testa ed ogni errore ne costerà loro una.
Arcade Pool si sviluppa su un tavolo da biliardo grande quanto lo schermo. Non è possibile girare virtualmente attorno al tavolo, in quanto esiste soltanto una visuale fissa dall'alto. Nella parte superiore del monitor, accanto al nome del giocatore, è visualizzato il tipo di bilia da mandare in buca. Una minuscola parte dello schermo è riservata alle opzioni di gioco. Exit ci riporta, purtroppo con molta lentezza, al menu principale. Le altre scelte consentono di ricominciare immediatamente una partita, oppure assistere al replay dell'ultimo tiro, o vedere le statistiche di gioco, con i relativi punteggi. La potenza del tiro è visualizza-



Una fase del gioco.

ta tramite un indicatore orizzontale. L'immediatezza di gioco, caratteristica principale del genere Arcade, è fortemente tarpata dal fatto che questo indicatore memorizza la forza impressa dal giocatore che ha tirato per ultimo. Anche quando si sfida il computer accade che, ogni volta che la mano passa a noi, siamo costretti ad intervenire sul regolatore di potenza. La grafica del programma, pur non sfruttando appieno le peculiarità del CD 32, è ben realizzata ed i movimenti delle bilie sono perfetti e fluidi. Quando l'avversario è il computer, pochi attimi sono sufficienti alla nostra macchina per decidere come tirare, invece gli aggiornamenti del tabellone riportante i risultati dei tornei comportano lunghe attese.
Arcade Pool è un game che ricerca l'immediatezza, ma le sue pecche stanno proprio nella poca agilità di certe operazioni, soprattutto perché il joypad è quanto di peggio si possa avere tra le mani per giocare a biliardo. Abbiamo provato a collegare un mouse per Amiga alla porta due del nostro CD32 e le cose sono nettamente migliorate. Infatti l'odioso joypad, inserito nella solita presa, vede il suo compito ridotto alla laboriosa scrittura dei nomi, mentre tutte le operazioni di gioco vengono svolte direttamente dal mouse.
In questo modo Arcade Pool scatena tutta la sua potenzialità e risulta giocabile, divertente ed istintivo.



Tutto il software del WOC di Colonia

Continuano le buone notizie. Dopo la scorpacciata di novità del mese scorso relativa all'hardware presentato in Germania, oggi parliamo di software...



WOC Computer '94 seconda parte

di ***Ermanno Di Mario***

Questa seconda parte dello speciale World of Commodore 1994 (WOC'94) è dedicata interamente alla rassegna di tutto il nuovo software per Amiga presentato alla manifestazione. Bisogna sottolineare che in un momento di crisi come questo, i settori di nicchia ricoperti da Amiga, ovvero DTV, RayTracing, Multimedia e Game, devono essere più che mai consolidati sfruttando a fondo le caratteristiche intrinseche della macchina, così da creare uno standard di mercato sicuro come ha fatto Apple nel campo DTP.
Questa necessità di mercato è stata chiaramente recepita dalle software house operanti nel mondo Amiga, e la presentazione di molti applicativi di alta qualità ne confermano la volontà di consolidare il mercato.
Qui di seguito vengono descritte tutte le maggiori novità presenti alla manifestazione:

A+G: Veniva presentata la nuova versione **M2Amiga 4.3** dell'interprete Modula2, a cui è stato aggiunto un modulo RunTime-Source-Level-Debugger chiamato M2rtd, assieme al linguaggio è stato presentato un libro, A+L M2Amiga di Martin Reiser, edito dalla ETH Zurich, dedicato a questo specifico linguaggio per Amiga. Dalla stessa A+L viene distribuito e supportato il linguaggio Oberon che in questo ultimo anno ha riscosso un notevole successo, a conferma della sua validità. Il linguaggio giunta alla versione commerciale **Oberon2 v 3.0** ora possiede un concorrente PD chiamato Oberon-A 1.4

Videocomp: Società specializzata nel mondo video, distributrice per la Germania delle famose schede OpalVision e Digital PARsystem, presentava la versione **3.5 di Lightwave PAL**, sicuramente uno dei software di raytracing più semplici ed efficace da usare, a detta di molti operatori del settore, sarà sicuramente un punto di riferimento o persino uno standard nel mondo della grafica 3D per Amiga. Al rilascio di questa nuova versione veniva già annunciata la 4.0 disponibile a quanto pare per la fine del 1995

Amiga Oberland: nell'enorme stand del più grande distributore\rivenditore software per Amiga venivano presentate le nuove versioni dei word processor **FinalWriter 2.1** e **FinalCopy II versione 2**, e del database **FinalData**. Sicuramente di maggior interesse per il mondo video è la presentazione del nuovo **Imagine 3.0**, che con questa nuova versione tenta di riavvicinare gli utenti perduti con Lightwave e Real3D. Per Imagine3.0 la Oberland fornisce 2 CD (**Enhancer CD** & **Castillian 2.4**) i quali contengono ben oltre 1 Gbyte di immagini, oggetti e pattern per fare raytracing. Notevoli le performance del nuovo programma tutto italiano **PersonalPaint 6.0**, che continua a riscuotere notevoli consensi viene venduto ad appena DM 75. La nuova versione di PPaint possiede potenti funzioni per la gestione delle animazioni, ora il programma permette di caricare immagini in formato IFF, IFF 24bit, PCX, GIF, JPEG e dal Datatypes del SO 3.0 e 3.1. Permette le esportazioni delle immagini in formato IFF, IFF 24bit, GIF, PCX e in codice C. Potenziate notevolmente le opzioni per l'elaborazione delle immagini. **TurboPrint Professional 3.0** è la nuova versione dell'ottimo programma di gestione stampanti, che permette di essere un valido e definitivo sostituto della gestione stampa del WorkBench. Attraverso questo nuovo Printer.device vengono forniti nuovi **driver** per tutte le stampanti più usate: **Canon BJC-600**, **Epson Stylus**, **Desk Jet 500C**, **550C** e **1200C**.

Presente nello stand anche la nuova versione di **MediaPoint 3.128** con funzionalità migliorata.

APS Electronic e GTI: esposti i nuovi CD-ROM della serie **MegaHits**, contenenti Cliparts, Fonti e Immagini, la versione 2 contiene la serie Time 1-200, Taifun 1-270, PDK 1-40, AmigaMagazin 5\94-7\94, 60 Mb fonti Adobe-Compugraphics-Bitmap e Color. Moduli musicali MOD, Immagini e moltissimi dati compattati in formato DMS\LHA. MegaHits 3 Games è il terzo disco contenente oltre 530 Mbyte di giochi PD vari.

La GTI inoltre presentava la nuova versione 5.02 di **OctaMED** Pro per l'editing di musiche in formato MIDI e MOD.

CRP koruk: distributori per la Germania delle omonime tavolette grafiche per Amiga veniva esposto "purtroppo" il solito ma ottimo DynaCADD ancora nella versione 2.04. Lo sviluppo della versione 3.00, già presente per Windows, è stata definitivamente sospesa, per le esigue richieste del mercato CAD per Amiga già ampiamente ricoperto in casa tedesca dall'ottimo **MaxonCAD**, e all'estero dai CAD per piattaforme Intel.

Corporate media: Impegnati nella portabilità dei formati grafici CD della Kodak su Amiga, presentavano le nuove versioni di **PhotoworX 3.0** e **PhotoworX Pro 3.0**, quest'ultimo permette di caricare i nuovi formati Kodak **PhotoCDPro** alla risoluzione massima di ben 6144x4096 pixel a 24 bit. Novità interessantissima, è la presentazione del programma **FolioworX**; questo programma permette di visionare su Amiga il nuovo formato CD Multimediale della Kodak, il **PortfolioCD**. Questo formato permette di contenere in un CD oltre le immagini in formato PhotoCD, audio 16 bit (convertito a 8 bit su Amiga), e interfaccia grafica per le scelte del percorso.

DTM: il distributore tedesco dei prodotti GVP presentava le tanto attese nuove versioni di ImageFX ora giunta alla 2.0 e la nuova versione di PageStream 3.0. Quest'ultimo, detiene la palma del migliore programma di DTP su Amiga, le opzioni a disposizione sono così potenti da essere tranquillamente paragonato a programmi DTP ben più blasonati quali XPress su Mac e Ventura su PC.

Hirsch & Wolf: venivano presentati le nuove versioni dei programmi: Brilliance v2.0 AGA, Imagemaster R\t, CacheCDFS, AsimCDFS v3.0. Il tanto atteso **Brilliance v2.0** non delude le aspettative, riprogrammato totalmente in Assembly, vanta una notevole velocità operativa, le funzioni a disposizione sono aumentate ed è stata ottimizzata la gestione delle animazioni e delle brush\animbrush. **AsimCDFS 3.0**, il programma di gestione CD-ROM su Amiga è stato ulteriormente migliorato apportando su macchine AGA la compatibilità con il CD-32, PhotoCD e CD-R quest'ultimo tramite un modulo software opzionale.

Macro-System: la nota società madre della VLab e Retina presentava il nuovo e potente programma di paint a 24 bit, il nuovo **XiPaint v3.0**. L'intenzione della casa, è quella di offrire un'alternativa valida al famoso TVPaint. XiPaint gestisce l'Alpha channel, effetti, distorsioni, correzioni cromatiche, retinature, luci ecc.

Maxon: sicuramente una delle case software più attive nel mondo Amiga, purtroppo fino ad oggi ha sofferto una nazionalizzazione (tedesca) dei programmi che ne hanno impedito la diffusione all'estero, ma a quanto pare dirigenti stanno impostando un marketing più aperto (per ora solo negli USA). Il catalogo di questa società è quanto mai completo. Il prodotto di punta della società è sicuramente la rinnovata versione del programma di raytracing **MaxonCINEMA 4D 2.0**, nelle intenzioni della casa di offrire un valida alternativa a Image, Real 3D e Lightwave.

Le caratteristiche del programma sono notevoli come notevole è la semplicità d'uso (quanto Lightwave), il programma permette di caricare primitive di qualsiasi formato, e mette a disposizione dei pacchetti (opzionali) di primitive già pronte all'uso. Il programma permette una semplice e altrettanto efficace gestione delle animazioni, del Keyframe,

Spline, Materiali, animazioni di sorgenti luminose ecc.
Altra novità interessante è il nuovo programma database **MaxonTWIST 2.0**: sono state aggiunte delle caratteristiche multimediali al pacchetto uniche nel loro genere. Permette di gestire in modo trasparente suoni, immagini ed animazioni. Tramite un nuovo e potente **FieldEditor** si possono creare interfacce utenti multimediali contenenti tasti ed immagini.
MaxonTOOLS è un programma concorrente a DirectoryOpus, molto simile nell'aspetto e nell'idea di base, perfettamente conforme alle direttive del SO 2.0, aggiunge un supporto completo ed accurato per un controllo diretto del file in formato . LHA, permette il Drag & Drop, e mette a disposizione una porta Arexx per un controllo esterno.
Da sottolineare il notevole impegno di Maxon nel campo dei linguaggi di programmazione. Nuovo è il potente **MaxonBASIC v3.0** con compilatore e debugger integrati e un supporto completo dei SO dall'1.3 al 3.1. L'interprete è compatibile con HiSoft-BASIC e MicrosoftBasic.
Indispensabile la nuova versione del MaxonC++ v3.0 disponibile nella versione normale e Pro. Ora che la sospensione dello sviluppo del compilatore C della Lattice, il linguaggio C della Maxon è un punto di riferimento futuro per gli sviluppatori Amiga. Compatibile con lo standard AT&T C++ contiene tutto il necessario per programmare dal SO 1.3 al nuovo 3.1 incluso. Speriamo vivamente che la Maxon ne renda disponibile una versione in lingua inglese!
Come ultimo linguaggio la nuova versione del **MaxonPASCAL v3.0** aggiornato con le include del SO 3.1.
MOM computersisteme: distributori del sistema **WARP** per Amiga per il calcolo parallelo con **Trasnputer T805 30Mhz**, presentavano per questo sistema le versioni riscritte dei programmi di **RayTracing Alladin 4D** e LightWave, imminente la versione WARP di Real3D.
OASE: questa piccola società di distribuzione software PD, shareware e commerciali per Amiga, presentava i nuovi programmi: **Amiga-Money** (programma finanziario di contabilità), e **Arexx Manager.**
Stefan Ossowski Schatztruhe: uno dei maggiori rivenditori di CD, ha ben oltre 200 CD in catalogo, presentava la nuova serie di Fish-CD: FreshFish Novembre\Dicembre, FishFonts (ben 400 Mbyte di fonti in formato CG Compugraphics, Adobe e Bitmap).
Giunto alla versione 4 il CD contenente i file della famosa area Internet per Amiga, cioè Aminet. Nuovo anche il CD della serie **SaarAmok II** che contiene la collezione Saar 1-800 e Amok 1-106
Per la gestione dei CD-ROM su Amiga viene fornito un pacchetto completo chiamato **CD-ROM Starter Kit** (DM 99), il kit permette di controllare CD-ROM SCSI e IDE (Anche sul controller IDE di A600\1200\4000). I programmi forniti in dotazione sono il file system **BabelCDROMFS v1.2** che permette la lettura dei CD in formato ISO9660, HiSierra, Mac e PhotoCD Kodak. In dotazione anche il programma **JukeBox v2.0** per l'ascolto dei CD audio con programmazione e repeat dei brani, e in omaggio viene fornito un Shareware CD. Prevista per l'inizio del 1995 (quindi ora che state leggendo) l'uscita del programma **CDBoot v1.0** che permette una emulazione del CD32 con gli Amiga 4000 e 1200, la compatibilità dichiarata è del 90% con il SO v3.0 e v3.1, il programma emula via software il chip custom **Akiko** del CD32.
La stessa Schatztruhe distribuisce due programmi utili per l'integrazione di grafici in applicazioni multimediali.
ACash Professional è un nuovo foglio elettronico specializzato nella creazione di diagrammi e grafici d'effetto. Un programma sicuramente che va a riempire quel vuoto nel campo dei grafici di qualità per presentazioni aziendali.
Complementare ad ACash è la nuova versione di **TurboCalc v3.0** che rappresenta l'unico foglio elettronico in commercio nel panorama Amiga dopo l'abbandono della GoldDisk e del suo **ProCalc v2.0** le migliorie apportate a TurboCalc sono notevoli, ora la compatibilità con Excel della Microsoft è notevolmente aumentata, permettendo ora l'interscambio e l'utilizzo di un'accurata impaginazione dei dati, sulla falsariga dei programmi di DTP. Oltre a ciò, TurboCalc vede notevolmente potenziate le funzioni di calcolo e quelle di creazione dei grafici. Ora supporta la localizzazione dei menù e delle request, e presto sarà disponibile oltre al tedesco anche l'inglese.
La Schatztruhe presenta le nuove versioni **GPFax** e **DiskSalv III** il famoso riparatore\ottimizzatore di dischi rigidi e drive del famoso **DaveHaynie**.
ProDAD: ospite nello stand della Electronic Design, nuove le versioni dei programmi **ClariSSA** e **Adorage v2.5**, rispettivamente i migliori, o quasi, programmi di animazioni ed effetti speciali su animazioni. Spettacolare il nuovo programma di titolazione **Monument Titler**: questo programma permette di creare ed animare titolazioni fluide, comporre i testi, sia bitmap sia vettoriali, con un pattern fino a 256colori. Il programma dispone di una libreria ben fornita di pattern e fonti.
Village Tronic: la conosciuta società produttrice della scheda PicassoII presentava al pubblico il programma di animazione **Mainactor Professional**, che permette di animare in tempo reale a 24 bit su qualsiasi scheda grafica (Picasso, Retina, Merlin, EGS), la stessa **Village Tronic** distribuisce per tutto il mondo la nuova versione del SO v3.1 per tutti gli Amiga. I pacchetti disponibili sono tre: per Amiga 500\500+ \1500\2000\2500, Amiga 3000\3000T, Amiga 4000\4000T. Annunciata per l'inizio del '95 la versione del SO 3.1 per A1200, che permette ora un supporto completo dello slot PCMCIA, purtroppo ne manca una versione a 16 bit per A600 che ne supporti tale slot.



World of Amiga '94, Londra

di **Salvatore Stilo**

La Commodore UK ha organizzato, presso il Conference Centre di Wembley, dal 9 all'11 dicembre il World of Amiga '94. Questo è probabilmente un ulteriore segnale che si vuole dare alla corte delle Bahamas ed ai creditori statunitensi sulla serietà dell'offerta depositata da Pleasance qualche tempo fa. (Notizia smentita da fonti americane, ma che Pleasance continua a sostenere).

Per problemi di spazio, cercheremo di condensare al massimo la storia di quello che molte persone hanno visto come un evento molto positivo, se non il migliore mai avuto in terra britannica. Perché l'evento è stato considerato così positivamente, nonostante l'incredibile ridimensionamento del settore ludico?

Perché l'Amiga sembra aver perso più videogiocatori che altro, mentre utenti semi professionali e professionali, alcuni sviluppatori, la stampa dedicata e lo staff della Commodore UK, fanno quadrato intorno ad un computer nel quale riescono ancora a riconoscere punti a favore rispetto alla concorrenza.

Passiamo ad una veloce lista delle presenze più importanti

L'Almathera, ditta inglese famosa per la sua "specializzazione" in CD-Rom per Amiga, presentava al pubblico Photogenics, un programma economicissimo per l'elaborazione e creazione di immagini a 24 bit. La lunga dimostrazione dataci da Jolyon Ralph, ci dava decisamente delle ottime impressioni, grazie ad una serie di innovazioni mai viste prima su pacchetti Amiga, proponendosi come diretto concorrente per un'intera serie di programmi, dall'italico Personal Paint, ad Art Department e ImageFX, soprattutto per il rapporto prestazioni/prezzo. Troppe le caratteristiche del programma per poterle illustrare tutte, rimandiamo ad una prova "su strada" del prodotto la loro descrizione. La Blittersoft di Paul Lesurf si è pian piano "ritagliata" uno spazio tutto suo nel campo professionale Amiga, essendo distributrice nel Regno Unito di tutti i prodotti della tedesca Village Tronics (presente del resto alla fiera) e della **Utilities Unlimited** di **Jim Drew**, autore della Emplant. Con Jim siamo, anche se in maniera molto caotica, riusciti a scambiare quattro chiacchiere, che cercheremo di riassumere in breve.

"Nato" in pratica tra i sistemi operativi dei primi home e personal computer 29 anni fa negli Stati Uniti, Jim completa tutta la carriera universitaria e comincia a lavorare per la Commodore curando i contatti con le scuole ai tempi del successo del C64. Esaurito il ciclo 64, Jim passa a vari progetti, finché non si innamora dell'Amiga, ne impara i segreti più reconditi, e, forte delle sue conoscenze del mondo Apple (ma dovremmo dire a questo punto, Atari, MS-Dos, Sinclair, e ci fermiamo qui, in quanto altre macchine non sono neanche arrivate in Europa), comincia a progettare la Emplant, scheda multiemulazione tra le scommesse di chi non credeva possibile la realizzazione di un simile progetto. La **Emplant** vedeva la luce e nel frattempo faceva partire quello che rappresentava la sua più grande scommessa, il modulo per l'emulazione di **Pentium** (inclusi i bug??). Alla mostra era presente infatti un modulo in fase avanzata, che però oltre a far girare il Dos e vari Benchmark, inclusi quelli per l'emulazione di istruzioni non documentate, non dava ancora adito a veri confronti. Alcuni test lo consideravano un 486 a 17 MHZ, altri non riuscivano a qualificarlo. Nonostante tutto però, il vederlo andare in multitasking con Amiga, Macintosh, Atari800 ed AppleII, faceva spalancare non poche bocche. Il tempo finale datoci da Jim è febbraio, per allora sapremo dirvi di più.

In fase quasi finale è anche il filesystem multiambiente, che permette di leggere dischi ad alta densità Macintosh su Amiga, imminente la possibilità di scriverci.

Tra i suoi progetti, se da un lato viene accantonata l'idea di una scheda grafica (Jim è rimasto particolarmente impressionato dalle capacità della CyberVision della Phase 5), e in attesa che la Motorola si decida a commercializzare il **68060** (Jim sembrava pessimista al riguardo, viste le pressioni di Apple e IBM sulla Motorola per lo sviluppo di migliori PowerPC) per la sua scheda acceleratrice, Jim sembra essere ritornato sui suoi passi a proposito della possibilità di costruire una mini-**Emplant per 1200**, convinto dalla presenza, quasi 400.000 esemplari, solo nel Regno Unito.

Parlando del destino di Amiga, Jim sembrava in realtà ottimista, e sperava che l'offerta inglese risultasse vincente. A proposito David Pleasance l'ha incaricato di cercare di stabilire tra tutti gli sviluppatori Amiga americani un'unità e collaborazione mai esistite prima "grazie" alla vecchia direzione Amiga, il suo punto principale era che, se tutti vogliono sopravvivere devono collaborare e dividere le proprie conoscenze, arrivati poi alla fase di produzione, che vinca il migliore, sperando però che la base utente Amiga rimanga unita e compatta. Uno dei punti a riguardo di questa nuova tendenza era rappresentato dal suo offrire la già ultimata 68060.library già sviluppata da lui, e che dovrebbe minimizzare i problemi di incompatibilità, alla **Phase 5** per la loro **CyberStorm**.

Staremo a vedere!

La nostra cara Digita era presente come al solito, puntuale ad ogni appuntamento Amiga. **Wordworth 3.1** è ormai pronto, e quasi pronto è Datastore, un semplice, economico, ma efficace database con capacità grafiche.

Il solito "look" Digita, e una semplicità d'uso ne fanno già un programma per chi vuole archiviare anche immagini. L'unica mancanza grave consiste nell'uso solo dei normali font bitmap, che ne limita quindi le possibilità grafiche in fase di stampa (a meno che non si usino quelli della stampante).

Presso la DPS Ltd, che distribuisce la scheda PAR, che tutti conoscerete, apprendevamo che in effetti l'Amiga "è" usata professionalmente anche in studi d'animazione britannici.

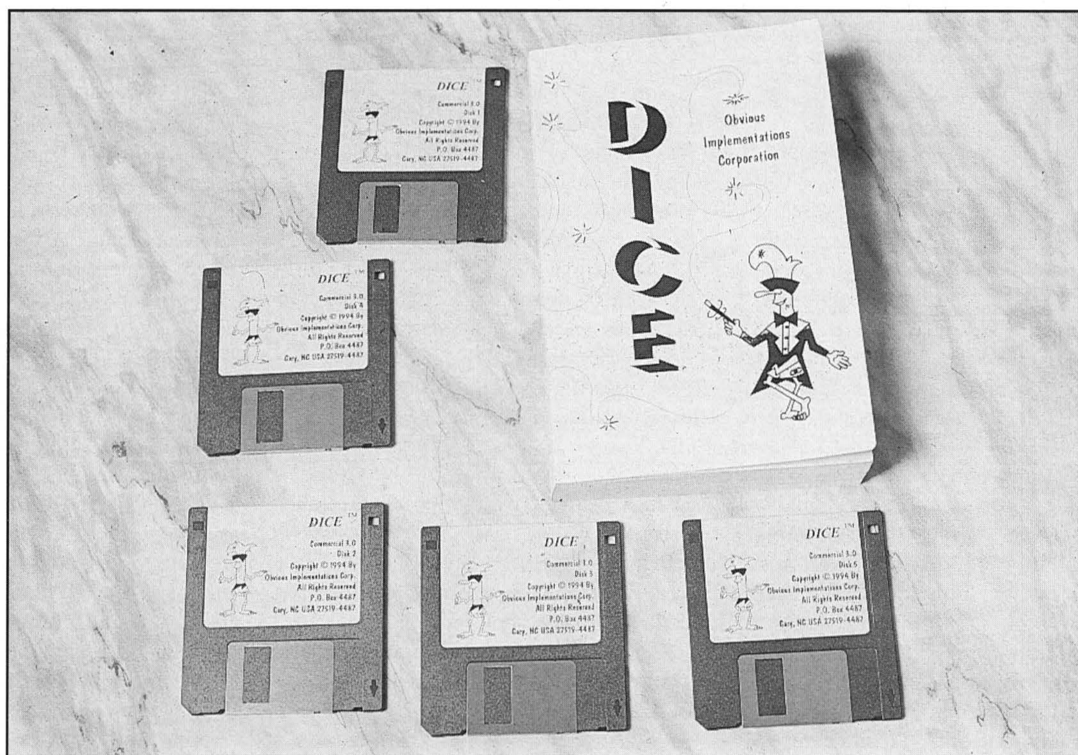
La sorpresa è stata scoprire che lo studio che ne fa uso è addirittura quello più famoso e premiato in Gran

Bretagna (e nel mondo, avendo vinto il premio Oscar nella propria categoria), specializzato in animazioni con plastilina, l'**Aardman Animations.**
(A questo studio, e all'uso che fa di Amiga dedicheremo prossimamente un articolo)
Presso lo stand della Gordon Harwood, che distribuisce anche i prodotti della **Softwood** e della Phase 5, era in visione **ProGrab24**, frame grabber a 24 bit che riesce a catturare ogni singolo fotogramma istantaneamente, tra l'altro ha anche la capacità di "tradurre" in ASCII le pagine del TeleVideo.
Un altro incontro ancora con sviluppatori Amiga. Dall'Australia, la **GP Software** si presentava in gran forma col **Dr. Greg Perry**, fondatore della GP ed autore di GP Fax, che dovrebbe essere abbastanza famoso tra gli utenti di modem-FAX, soprattutto di classe 1, e di **Easy Ledgers** 2, un completo e sofisticato programma per la completa gestione della contabilità di una società.
Con lui era presente la recente acquisizione della GP Software, l'acclamatissimo Jonathan Potter, autore della più premiata utility (ma il termine è riduttivo) per Amiga, Directory Opus.
Con entrambi ci intrattenevamo a parlare del futuro, anche loro sembravano ottimisti e pronti a continuare a supportare Amiga per i prossimi anni.
GP Fax andrà incontro ad una completamente nuova versione, mentre di Directory Opus avevamo la ghiotta occasione di poter vedere una beta-version della versione 5.
Cosa poteva aggiungere il buon Jonathan ad un prodotto già valido?
Molto semplice, ricordate il Workbench, beh, adesso potete anche buttarlo, **DirOpus 5** ne sostituisce tutte le funzioni, aggiungendone di nuove, e mantenendo tutte le precedenti caratteristiche di DirOpus 4.
Sullo schermo di DirOpus; avremo tutte le icone presenti normalmente sul Workbench, solo che quando andiamo ad aprire un disco od una directory, comparirà una finestra con una barra di iconette e l'elenco di tutti i file contenuti. Dalle iconette possiamo attivare tutte le opzioni principali di copia, spostamento e stampa (ma sono perfettamente personalizzabili, per cui sarà possibile inserire qualsiasi comando) di file. La novità è che, spazio permettendo, possiamo avere tre finestre sorgente, per esempio, e tre destinazioni, se si scelgono dei file da ognuna delle finestre sorgente, tutti i file scelti verranno copiati in tutte le directory destinazione. Questa possibilità dovrebbe accontentare ormai tutti gli utenti Amiga che ne sentivano la mancanza.
Per quanto riguarda la possibilità di una versione di DirOpus per compatibili, Jonathan ci diceva che esisteva la possibilità, ma non in immediata attuazione.
Presso lo stand della HiSoft, famosa per i programmi di sviluppo software prodotti o distribuiti, veniva presentata la **Squirreel SCSI-2** per Amiga 1200 che si inserisce nella porta PCMCIA e permette quindi la possibilità di collegare tra l'altro, hard-disk e CD-Rom player.
Presentato anche Termite, programma di telecomunicazione di una software house americana e GameSmith, un nuovo programma per "scrivere" giochi senza bisogno di saper programmare.
Presso lo stand di JAM, la fanzine di lusso diretta da Jeff Walker, "guru" del Desk Top Publishing su Amiga, in Inghilterra.
Jeff è anche distributore di the Studio, la cui versione 2, oltre a presentare un driver in grado di usare tutte le caratteristiche della Epson Stylus a 720x720, vede migliorate le routine, già buone, della stampa a 16 milioni di colori.
L'Optonica era presente con tutta la sua linea al gran completo.
Da Interplay, software che assiste la produzione di CD per CD32 in tutte le sue fasi, e che è già stato usato da varie ditte inclusa l'Optonica per i suoi CD interattivi sui dinosauri, con il beneplacito del Natural History Museum di Londra, e sulla tecnologia.
Ancora dell'Optonica erano in visione Simpatica, un programma che aiuta nel montaggio di animazioni realizzate con computer con l'ausilio di un videoregistratore capace però di controllo passo-passo, InfoNexus, un economicissimo programma per la gestione di file e DataNexus, altrettanto economico database, ma con capacità multimediali.
Già famosa per la serie di acceleratrici **Blizzard** e per la **Fastlane Z3**, il più veloce controller SCSI per Amiga, la Phase 5 catturava l'attenzione del pubblico grazie ai suoi due prodotti di spicco, la scheda grafica **CyberVision**, le cui caratteristiche hanno anche convinto Jim Drew, che la vede come la migliore scheda grafica da usare con la Emplant, in quanto è in grado di generare tra l'altro segnali video identici a quelli di un Mac.
Altra meraviglia era la CyberStorm con montato un prototipo di 68060, il cui destino è ancora incerto, mentre imminente è la commercializzazione di schede con 68040 a 40 MHZ. Per una più dettagliata descrizione vi rimandiamo all'articolo sulla fiera di Colonia.
Un altro appuntamento immancabile è con la Power Computing di Antonio Ianiri, che senz'altro aveva l'occasione di verificare che il mercato Amiga, in Gran Bretagna, non è morto. Oltre alla sua linea al gran completo Ianiri ci aggiornava sull'imminente uscita di un floppy a quadrupla capacità (3,5 MB) ed una interfaccia SCSI II per 1200 che compresa di CD-Rom player SCSI dovrebbe costare intorno alle 500.000 lire, sempre che la lira non precipiti ulteriormente. Appena usciranno vi faremo sapere di più. La RAMIGA si occupa della distribuzione di periferiche di lusso per Amiga, tra **Raptor** ed altri "sogni" del genere, era in mostra una "tower" nel quale di poteva inserire un 1200, dandogli anche la possibilità di usare schede ZORRO II. La Softwood era presente con la versione 3 di Final Writer e Final Data, ovvero il buon vecchio MiAmiga File, riveduto e corretto: in pratica la versione del database di PenPal, a cui è stata però aggiunta una completa interfaccia AREXX. La canadese TVI era rappresentata da **Duncan Fraser**, che dimostrava come parecchi esemplari di CD32 siano entrati nelle abitazioni di Vancouver, bellissima città della provincia della British Columbia, per l'home banking di una banca locale. Grazie ad un modem ed un modulo radiocomando, che si inserisce nelle due porte mouse del CD32, gli utenti possono accedere a tutte le funzioni di uno sportello bancario stando comodamente seduti in poltrona. Ovviamente come bonus la macchina rimane un CD32, che permette anche di fare tante altre cose. Questi solo alcuni, degli stand della fiera, ricordiamo ancora quello affollatissimo della **NewTek**, della **Village Tronic**, di cui sicuramente leggerete nell'articolo su Colonia, ed in pratica tutte le riviste Amiga britanniche. Poi, ma senza uno stand, noi di Enigma, pedinando accuratamente ora l'uno ora l'altro sviluppatore, rappresentante, funzionario della Commodore, o Amiga, come in realtà riportavano le scritte degli stand.



Impariamo a programmare l'Amiga (IV)

Nel numero di gennaio avevamo quasi finito il discorso su Exec. Oggi ultimiamo l'argomento con un trattato sulle librerie... È suonata l'ora di Intuition!



L'appuntamento didattico

di ***Giuseppe Ligorio***

Ma prima dobbiamo affrontare l'ultimo discorso su exec: le librerie. All'inizio di questo corso avevamo già accennato che cosa è una libreria, e avevamo detto che è un insieme di funzioni che permettono all'utente di pilotare correttamente il sistema in tutte le sue parti, dall'apertura di un file a quella di uno schermo. La libreria è composta da una struttura comprendente le informazioni di quest'ultima e una tabella di salti per le funzioni vere e proprie; la tabella di salti altro non è che una serie di istruzioni JMP assembler che saltano alle relative funzioni presenti in RAM o ROM; in tale maniera le funzioni della libreria possono essere riallocate in un qualsiasi punto della memoria, dato che per chiamare una funzione si utilizza una JSR ad una precisa posizione della tabella salti (a cui corrisponde la funzione da chiamare) e il JMP della tabella eseguirà l'effettiva routine. Per utilizzare una libreria (che può essere presente in ROM o sul disco nella directory LIBS:) occorre aprirla, in modo che il sistema possa eventualmente caricarla ed inizializzarla, mediante la seguente chiamata:

```
libreria = (struct Library *) OpenLibrary(nome, versione);
```

dove "libreria" è il puntatore alla struttura Library della libreria e viene utilizzata per ogni chiamata a sue funzioni; "nome" è il puntatore ad una stringa contenente il nome della libreria e "versione" è una long che indica la versione della libreria (che corrisponde a quella del sistema esempio 32, 33, 36 ecc.).

Attributi dello schermo

Qui di seguito vengono riportati gli attributi impostabili dall'applicazione all'apertura dello schermo, mediante i tag qui elencati:

SA_ErrorCode Codice d'errore;
il campo Data del tag è il puntatore ad una long in cui verrà riportato il codice dell'errore che si è verificato nel caso in cui non sia stato possibile aprire lo schermo (OpenScreenTags e OpenScreenTagList ritornano in tal caso NULL).

SA_Left, SA_Top
Posizione inziale dello schermo rispetto al rettangolo di text overscan.
SA_Width, SA_Height
Grandezza dello schermo; si possono passare valori numerici non negativi o delle costanti predefinite STDSCREENWIDTH o STDSCREENHEIGHT che corrispondono a valori di grandezza pari al display clip attuale

SA_Depth
Profondità in bitplanes dello schermo; default è un bitplane, il numero massimo può dipende dalla modalità grafica scelta.

SA_DisplayID
Chiave di identificazione della modalità di visualizzazione (esempio NTSC, PAL, DBLPAL ecc.); lo standard è PAL e tale chiave, insieme a tutte le informazioni riguardanti la modalità sono dipsonibile nel display database della graphics.library (lo vedremo quando tratteremo la graphics.library).

SA_Pens
Specificazione delle penne utilizzate per disegnare schermo, finestre e gadgets; il campo data è un puntatore ad un array di UWORD terminante con ~0; questa tecnica permette di ottenere il look 3D del sistema 2.0

SA_DetailPen
E' il colore di penna del primo piano per il disegno della barra titolo e menù

SA_BlockPen
E' il colore di penna dello sfondo per il disegno della barra titolo e menù.

SA_Title
Titolo di default dello schermo; il campo data è un puntatore a stringa; questo è il titolo visualizzato quando la finestra selezionata non ha titolo o quando nessuna finestra sullo schermo è selezionata.

SA_Colors
Specifica la palette di colori dello schermo; il campo data è il puntatore ad un array di strutture ColorSpec terminante con una struttura ColorSpec con ColorIndex uguale a -1

SA_FullPalette
Inizializza la palette di colori con quella definita nel preferences; il capo data è di tipo booleano, TRUE per settare la palette preferences; per default è FALSE

SA_Font
Il campo data è il puntatore ad una struttura TextAttr (definita in "graphics/text.h") che specifica tipo, grandezza e stile del font dello schermo

SA_SysFont
Alternativa a SA_Font; permette di selezionare uno dei font del preferences di sistema; Data è un LONG senza segno e può avere i seguenti valori:
0 apre lo schermo con il default font a grandezza fissa
1 apre lo schermo con il font scelto dall'utente che può essere proporzionale
E' illegale cambiare il fonte dello schermo dopo la sua apertura; il titolo, i menù ed i testi dei gadgets utilizzano il font dello schermo.

SA_Type
Indicano il tipo di schermo e può vale CUSTOMSCREEN o PUBLICSCREEN (WBENCHSCREEN è riservato per usi del sistema)

SA_BitMap
Utilizza una bitmap specificata e creata dall'applicazione, per lo schermo.

SA_Behind
E' un valore booleano che se TRUE (di default è FALSE) apre lo schermo dietro a tutti gli altri

SA_Quiet
Se TRUE (default FALSE) diabilita il rinfresco dello schermo da parte di Intuition

SA_ShowTitle
Se TRUE pone il titolo dello schermo davanti ad ogni backdrop window

SA_AutoScroll
Se TRUE verrà abilitato l'autoscroll per questo schermo; autoscroll significa che, se lo schermo è più grande della zona visibile ed il puntatore arriva al limite della zona visibile e viene spinto più in là (anche se il puntatore rimane fermo) lo schermo scrolla automaticamente per mostrare la zona nascosta

SA_PubName
La presenza di questo tag significa che lo schermo è di tipo pubblico (SA_Type deve essere impostato a PUBLICSCREEN); il campo data del tag è il puntatore ad una stringa che è il nome dello schermo pubblico che può essere utilizzato da altre applicazioni.

SA_PubSig, SA_PubTask
Task ID (ritornato da FindTask) e segnale per comunicare al task che l'ultima finestra sullo schermo pubblico è stata chiusa e che, quindi lo schermo può essere chiuso; data per SA_PubSig è un LONG, per SA_PubTask è il puntatore alla struttura Task identificante il Task che dovrà essere segnalato; questi due tags devono essere specificati dopo SA_PubName

SA_Overscan
Specifica una dei OSCAN_tipo, standard overscan del sistema; default è OSCAN_TEXT; non specificare questo tag se viene utilizzato SA_DClip
SA_DCLip
Definizione della regione visibile; il campo data è un puntatore ad una struttura Rectangle che definisce la regione visibile dello schermo

Qui occorre ricordare la famosa regola di Amiga: "quello che viene aperto deve esser chiuso"; per cui eccovi la funzione per chiudere la libreria prima dell'uscita dal vostro programma:

```
CloseLibrary(libreria);
```

dove "libreria" è il puntatore alla struttura Library ritornata da OpenLibrary.
Il valore "libreria" non verrà mai utilizzato se non nella chiusura, perché nella chiamata alle funzioni di libreria, i parametri vengono passati per registri, mentre in una qualsiasi chiamata ad una funzione da C i parametri sono passati per stack; in realtà quindi, da C vengono chiamate delle funzioni presenti nella libreria del compilatore (solitamente Amiga.lib) che a loro volta passeranno i parametri dallo stack nei registri opportuni, e qui chiameranno la funzione vera e propria mediante il puntatore "libreria"; perciò i puntatori alle strutture Library delle librerie da utilizzare vanno dichiarati dal programmatore come variabili esterne (o globali), con un nome ben preciso che non può essere mutato e che potete osservare nella tabella rispettiva.

L'interfaccia grafica di Amiga e Intuition

Una delle caratteristiche per cui l'Amiga è diventato famoso, riguarda la sua interfaccia grafica user-friendly; con interfaccia si intende normalmente il sistema tramite il quale l'utente scambia informazioni con il sistema operativo, e quella dell'Amiga è una tipica GUI (Graphical User Interface ossia Interfaccia Utente Grafica) vale a dire pesantemente basata sulla grafica; infatti l'utente pilota l'Amiga mediante icone, menù, finestre ecc., vale a dire un sistema "intuitivo" e da qui il nome di intuition. Intuition quindi, è quella parte del sistema operativo (comprendente anche intuition.library e altre librerie) che ha due fondamentali obiettivi: il primo è quello di gestire l'interfaccia amichevole tra il sistema e l'utente ed il secondo, ben più importante, è quello di mettere a disposizione del programmatore delle librerie per gestire questa interfaccia, in modo che anche i propri programmi possano usufruire delle caratteristiche di intuition. Dal punto di vista dell'applicazione intuition è formata dalle seguenti componenti: screen, window, menu, gadget, requester e input event; per suddividere lo spazio grafico messo a disposizione dal video si utilizzano screen (schermi) e window (finestre); uno schermo è uno spazio che occupa tutto il quadro video e possiede delle proprie caratteristiche di risoluzione e numero di colori; uno schermo può

essere slittato su un altro (questo per merito del copper) come dei fogli; si possono quindi inserire sullo schermo diverse finestre (possiamo intenderle come delle "finestre" su diversi mondi, anche se window è un termine originario di Unix) ognuna contenente diverse informazioni; il perché di questo complicato metodo di suddivisione dello spazio grafico è presto detto; lo schermo del workbench necessita mediamente di sedici colori che sono più che sufficienti per visualizzare finestre e icone (a meno che non abbiate inserito l'immagine di una bella fanciulla sullo sfondo, nel qual caso ve ne necessitano almeno 256); però se deve partire un programma di grafica pittorica sarebbe assurdo visualizzarlo come finestre sullo schermo workbench; d'altra parte sarebbe uno spreco inizializzare lo schermo workbench con 256 colori prevedendone l'utilizzo con applicazioni grafiche (come succede sotto Windows); per questo l'idea di un ulteriore classificazione di spazio grafico mediante schermi è molto utile ed importante. I menù sono una lista di opzioni a "scomparsa", vale a dire non visibili normalmente sullo schermo, ma premendo il tasto destro del mouse compaiono, e permettono la selezione di una particolare opzione. I gadget (o, volendo tradurli, bottoni) sono degli oggeti grafici che selezionati mediante il puntatore del mouse e la pressione del tasto sinistro compiono un' operazione; ne esistono di diversi tipi come vedremo, e ,addirittura ,esiste *BOOPSI,* un sottosistema di intuition che ne implementa l'uso e l'architettura mediante programmazione orientata agli oggetti. I requester sono delle finestre che effettuano delle richieste all'utente. Input event è il metodo con cui Intuition comunica all'applicazione l'avvenimento di un evento di ingresso (selezione del menù, pressione di un gadget ecc.).

Gli schermi

Prima di utilizzare una qualsiasi risorsa Intuition occorre aprire *l'intuition. library* dato che utilizzeremo le sue funzioni. Iniziamo col descrivere gli schermi; nelle vecchie versioni del chip set di Amiga esistevano solo quattri risoluzioni possibili (320x256, 320x512, 640x256, 640x512) di cui due (quelle di ampiezza di 320 pixel) potevano arrivare a 32 colori su una palette di 4096 e utilizzare particolari modalità come l'EHB (Extra Half Brite) e l'HAM (Hold And Modify) che permettevano rispettivamente, con alcune limitazioni, di raggiungere 64 e 4096 colori, mentre quelle con 640 pixel di ampiezza dovevano accontentarsi di un massimo di 16 colori. L'avvento dell'ECS ha portato solo qualche nuova risoluzione, mentre la vera rivoluzione si è avuta con l'AGA, data la sua possibile riprogrammazione delle frequenze video si possono ottenere una miriade di nuove risoluzioni, tutte con un massimo di 256 colori su una palette di 16.7 milioni di colori circa, e tutte con la possibilità di utilizzare la modalità HAM8, che permette di visualizzare con qualche limitazione tutta la palette di 16.7 milioni (attenzione però non si tratta di true-color, anzi in questa modalità lo schermo viene memorizzato sempre con 8 bitplane). Come già accennato, possono esistere più schermi contemporaneamente sul vostro video, ed inoltre gli schermi possono essere di due tipi: public e custom; gli schermi custom vengono utilizzati solo dai programmi che li creano, per cui le finestre visualizzate su di essi possono essere create solo dall'applicazione che ha aperto gli schermi; gli schermi public sono "pubblici", vale a dire che possono essere utilizzati anche da altre applicazioni; quindi una finestra creata da un programma, in cui non viene specificato su quale schermo è visualizzata, può andare a finire su uno di questi schermi public; uno schermo public è il workbench e prima della versione 2.0 del sistema era l'unico possibile.

La struttura che identifica uno schermo e che ne contiene tutte le informazioni necessarie è la struttura Screen che potete vedere illustrata nel riquadro.

Le funzioni principali di intuition.library che riguardano gli schermi sono OpenScreenTags(), OpenScreenTagList(), OpenScreen() e CloseScreen(); le prime tre servono per la creazione di uno schermo, mentre l'ultima per la sua chiusura e per liberare la memoria occupata da questo. Le prime due funzioni di apertura sono molto simili e sono state introdotte dalla versione 2.0 (V36) del sistema, perché usano un modo molto efficiente per il passaggio di parametri, denominato per "Tags" introdotto appunto nel 2.0 e che ritroveremo in moltre altre funzioni di libreria; la creazione dei Tags è avvenuta nel 2.0 perché in quel momento ci si è posti il problema del passaggio di parametri; infatti, prima i parametri per l'apertura dello schermo venivano passati mediante una struttura NewScreen contenente le diverse caratteristiche di quest'ultimo; dato il radicale cambiamento del sistema nel 2.0 molti parametri sono stati aggiunti e quindi, si è posto l'accento sulla compatibilità con versioni future del sistema (infatti il NewScreen non valeva più molto, ed è stato mantenuto per compatibilità con il vecchio sistema), per cui è stato creato il Tag; il Tag è una struttura di due elementi, di cui il primo contiene un valore identificatore che indica quale parametro si vuole passare, ed il secondo rappresenta il parametro vero e proprio; in questa maniera si può passare alla funzione una lista di tag che contengono i diversi parametri e, dato che il numero di tag è variabile, la compatibilità con il futuro è assicurata; in più se qualche parametro (ad esempio una vecchia chiamata con una nuova funzione) non dovesse essere passato, il sistema provvederà ad utilizzare un valore standard per quella caratteristica. Come prima avevamo accennato esistono due funzioni per l'apertura dello schermo mediante tag, OpenScreenTags() e OpenScreenTagList(); nella prima funzione i tag vengono passati come parametri della procedura, mentre nella seconda viene passato il puntatore ad un array di tag; dato che il numero di parametri con questo metodo è variabile, vi starete chiedendo come si fa ad indicare alla procedura che la lista è finita; per indicare che la lista è finita, basta semplicemente inserire come ultimo tag un codice speciale che indica appunto la fine della lista, ed è una costante di un file di inclusione:

```
TAG_END, oppure TAG_DONE
```

Dopo questa piccola parentesi, analizziamo le funzioni di apertura dello schermo:

```
schermo = (struct Screen *)
OpenScreenTags (nuovoschermo,
tagId1, tagVal1, TagId2,
TagVal2, ..... );
```

dove "schermo" è il puntatore alla struttura Screen identificante lo schermo creato, o NULL se l'operazione è fallita; "nuovoschermo" è il puntatore

alla struttura NewScreen (utilizzando i tag può essere tranquillamente impostato a NULL) e dopo seguono la lista di tag degli attributi dello schermo che devono ultimare, lo ricordiamo, con TAG_END o TAG_DONE.

```
schermo = (struct Screen *)
OpenScreenTagList(nuovoscher-
mo, listatags);
```

dove "listatags" è il puntatore ad un array di strutture TagItem; TagItem è la struttura contenente i due valori del "tag" ed ha la seguente forma:

```
struct TagItem
{

 ULONG ti_Tag; /* codice del-
l'attributo */
 ULONG ti_Data; /* valore
dell'attributo */

};
```

potete vedere i diversi utilizzi di OpenScreenTags e OpenScreenTagList negli esempi, ma oramai la differenza dovrebbe essere chiara.

```
schermo = (struct Screen *)

OpenScreen(nuovoschermo);
```

OpenScreen è la vecchia funzione di apertura degli schermi, utilizzata normalmente prima della versione 2.0 del sistema ed il passaggio dei parametri avviene mediante la struttura NewScreen; vi è comunque la possibilità di sfruttare le nuove qualità degli schermi del 2.0 utilizzando questa funzione, mediante la struttura ExtNewScreen; questa struttura è praticamente identica a NewScreen fuorché possiede un campo in più, presente alla fine della struttura, ed è un puntatore all'array di tag degli attributi per lo schermo secondo la modalità vista; la struttura ExtNewScreen deve possedere il bit NS_EXTENDED settato nel campo Type. In questa maniera se il programma gira con una versione del sistema operativo inferiore al 2.0 allora la struttura verrà interpretata come una comunissima NewScreen, altrimenti verrà considerato l'ultimo campo e verranno utilizzati gli attributi del 2.0; da notare che questa possibilita è presente dalla versione v37 del O.S.

Come ultima funzione rimane da analizzare CloseScreen:

```
CloseScreen(schermo);
```

CloseScreen come potete immaginare provvede a chiudere uno schermo precedentemente aperto.
Finisce qui questo l'odierna puntata, vi aspettiamo alla prossima con schermi e finestre (ma non quelle di casa).



La struttura Screen

Qui di seguito viene riportata la struttura Screen con la spiegazione dei campi più importanti:

```
struct Screen
{
 struct Screen *NextScreen;
 struct Window *FirstWindow;
 WORD LeftEdge, TopEdge, Width, Height;
 WORD MouseY, MouseX;
 UWORD Flags;
 UBYTE *Title, *DefaultTitle;
 BYTE BarHeight, BarVBorde, BarHBorder, MenuVBorder,
MenuHBorder;
 BYTE WBorTop, WBorLeft, WBorRight, WBorBottom;
 struct TextAttr *Font;
 struct ViewPort ViewPort;
 struct RastPort RastPort;
 struct BitMap BitMap;
 struct Layer_Info LayerInfo;
 struct Gadget *FirstGadget;
 UBYTE DetailPen, BlockPen;
 UWORD SaveColor0;
 struct Layer *BarLayer;
 UBYTE *ExtData, *UserData;
}
```

LeftEdge, TopEdge
le variabili LeftEdge e TopEdge indicano la posizione dello schermo relativa all'angolo in alto a sinistra del display visibile monitor; valori positivi indicano posizioni verso destra e verso il basso e negative il contrario; prima della versione V36 del s.o. i valori di LeftEdge venivano ignorati e i valori negativi del TopEdge venivano considerati illegali

MouseX, MouseY
le coordinate del puntatore del mouse relative all'angolo in alto a sinistra dello schermo

ViewPort, RastPort, BitMap e LayerInfo
strutture della graphics.library per la gestione grafica e il rinfresco dello schermo

BarLayer
il puntatore alla struttura Layer per la barra titolo

WBorTop, WBorLeft, WBorRight, WBorBottom
valori dei bordi della finestra nello schermo

Font
il font di default dello schermo

UserData
utilizzo libero per l'applicazione

Segue da pagina 35

About HISOFT BASIC2

Nome Prodotto: Sound Canvas SC-88

Prodotto da: Roland Corporation
4-16 Dojimahama 1-Chome Kita-Ku
Osaka 530 Japan

Distribuito da: Roland Italy Spa
Viale delle Industrie 8
20020 Arese (MI)
Tel. (02)93.58.13.11

Prezzo lire: Listino 1.935.000 IVA compresa - Street Price 1.500.000 circa.

Configurazione richiesta: Sequencer, interfaccia MIDI, amplificatore, casse.

A favore: 32 canali MIDI, 64 voci di polifonia, 654 suoni, compatibilità GM e GS, qualità suoni, dimensioni display, prezzo.

Contro: prese RCA invece che jack, non c'è più il telecomando (presente invece nelle precedenti versioni).

TESTATO

gradino sopra agli altri Expander GM/GS.

Due Canvas in uno

Ed ora eccoci finalmente alle caratteristiche più impressionanti dell'SC-88: i 32 canali MIDI e le 64 note di polifonia. Il vecchio SC-55 aveva solo 28 voci, sempre più delle 24 minime per l'omologazione GM, ma meno ad esempio del Korg 05 che ne ha 32. Spesso capitava che brani particolarmente complessi eccedessero le note di polifonia, provocando il taglio di molti suoni; quasi sempre questo accadeva con le trasposizioni di brani classici (sinfonie, concerti), che in genere richiedono dalle 30 alle 35 voci.
Ora tutto questo è un pallido ricordo: con le attuali 64 voci siamo in grado di orchestrare qualunque brano, senza mai perdere nemmeno una nota: nella nostra prova abbiamo notato un immediato miglioramento, ad esempio, nell'esecuzione della trascrizione MIDI della 5a Sinfonia di Beethoven, che dava grossi problemi con l'SC-55.
Per quanto riguarda i canali MIDI, ovviamente una normale interfaccia MIDI potrà pilotarne solo 16, ma con la "Triple Play Plus" o la scheda "One Stop Music Shop", ambedue della Blue Ribbon Soundworks (che assieme possono giungere a ben 64 canali MIDI), potremo utilizzare Bars&-Pipes Pro per colloquiare con il nostro SC-88 su 32 canali contemporaneamente: una cosa bella, soprattutto per chi predilige gli arrangiamenti ricchi!
Ma le meraviglie non sono finite: è presente una modalità "doppia", in cui lo strumento si "divide in due" e risponde con 16 canali MIDI e 32 voci di polifonia a due Sequencer indipendentemente, come se avessimo due SC-55 mkII, ma con 32 voci per uno invece di 28!
Nel normale modo di utilizzo a 16 canali MIDI, sono comunque sempre disponibili tutte le 64 voci.
Per finire, ricordiamo l'implementazione, oltre ai classici effetti, di una sezione di Equalizzazione parametrica (purtroppo solo a 2 bande) e di 10 diversi Delay.

Conclusioni

Le conclusioni sono ovvie: ad uno "street price" di circa 1.500.000 lire contro 1.200.000 del vecchio SC-55 potrete avere uno strumento che può funzionare come due SC-55 (ovvero 2.400.000 lire), ma che vale più del doppio del vecchio Canvas, visto l'enorme aumento dei suoni GS, i grossi miglioramenti in quasi tutti i 128 suoni GM, la polifonia di 64 voci ed i 32 canali MIDI.
Se il vecchio modello poteva risolvere da solo tutte le esigenze amatoriali e semiprofessionali, ora anche il professionista inizia a guardare con interesse a cotanta potenza in così poco spazio.
In definitiva, si tratta di una pietra miliare nell'ambito degli Expander MIDI, che attualmente non ha assolutamente concorrenti.



Segue da pagina 15

valore dell'azienda cala, mentre le offerte salgono: una situazione paradossale, che solo l'amore per l'Amiga manifestato da ambedue i contendenti può giustificare!
Noi in fondo siamo felici che la Commodore UK sia tornata all'attacco, visto che dal nostro punto di vista sarebbe preferibile che l'Amiga mettesse le basi in Europa, e più precisamente nell'unico paese in cui l'Amiga è veramente importante come merita. Nonostante dal punto di vista degli utenti "professionali" gli USA sembrino una scelta migliore a causa dell'impiego di numerosi Amiga 2000 e 4000 ad Hollywood come workstation video in congiunzione con il Video Toaster, Pleasance ha ultimamente ribadito che la sua prima mossa sarebbe proprio un rilancio del 4000, anche in versione Tower.
Vi ricordiamo sempre che la fonte più immediata sulla situazione Commodore, aggiornata in tempo reale, è la hot line della rivista americana Amiga World, il cui numero è 001-603-924-2195.



CHI SIETE?

27 DOMANDE PER AIUTARCI A PRODURRE UNA RIVISTA MIGLIORE

1. Età

- 0-15 ☐
- 15-19 ☐
- 20-30 ☐
- 30-50 ☐
- oltre 50 ☐

2. Professione

- Operaio ☐
- Impiegato ☐
- Libero professionista ☐
- Studente ☐
- Pensionato ☐
- Disoccupato ☐
- Altro ☐

3. Reddito

- Meno di 15 Milioni ☐
- 15-20 Milioni ☐
- 21-30 Milioni ☐
- 31-45 Milioni ☐
- Preferisco non mentire ☐

4. Quanto del tempo che passi sul tuo Amiga è impiegato per giocare?

- 100% ☐
- 75% ☐
- 50% ☐
- 25% ☐
- Poco ☐
- Non gioco ☐

5. Modello Amiga:

- 500 / 500plus ☐
- 600 ☐
- 1000 / 1200 ☐
- 2000 ☐
- 3000 / 3000T ☐
- 4000 / 4000T ☐

6. Memoria sistema

- 2-4 Mega ☐
- 5-8 Mega ☐
- 9-16 Mega ☐
- oltre 16 Mega ☐

7. Memoria di massa

- Solo floppy ☐
- HD 20-40 Mega ☐
- HD 40-120 Mega ☐
- HD Oltre 120 ☐

8. Scheda grafica

- Nessuna ☐
- Picasso ☐
- Retina ☐
- EGS ☐
- Merlin ☐
- Altre... (indicare quali) ☐

9. Periferiche

- Stampante ad Aghi ☐
- Stampante Inkjet ☐
- Stampante Laser ☐
- Plotter ☐
- Monitor Multisynch ☐
- Unità CD-ROM ☐
- Modem ☐
- Datacart ☐
- Streamer ☐
- Scheda di rete ☐
- Joystick ☐
- Tavoletta grafica ☐
- Interfaccia MIDI ☐
- Digitalizzatore audio ☐
- Digitalizzatore video ☐
- PCMCIA ☐
- Genlock ☐
- Altre ☐

10. Utilizzo del calcolatore:

- Studio ☐
- Divertimento ☐
- Lavoro ☐
- Hobby ☐

11. Tipo di utilizzo del calcolatore:

- GRAFICA ☐
- MUSICA ☐
- INTRATTENIMENTO ☐
- DTP ☐
- DTV
- DIDATTICA ☐
- TELECOMUNICAZIONI ☐
- PRODUTTIVITA' ☐
- ALTRO ☐

12. Quanto intendi spendere in Hardware nel prossimo anno?

- Niente ☐
- 0-500.000 ☐
- 500.000-1.000.000 ☐
- 1.000.000-2.000.000 ☐
- Oltre i due milioni ☐

13. Quanto spendi in software ogni tre mesi

- Meno di 100.000 ☐
- 100.000-200.000 ☐
- 200.000-500.000 ☐
- Oltre 500.000 ☐

14. Quali delle riviste sottoelencate acquisti abitualmente?

- Enigma Amiga Disk ☐
- Amiga Magazine (Jackson) ☐
- Commodore Gazette (IHT) ☐
- Amiga Byte ☐
- MC Microcomputer (Technimedia) ☐
- Amiga World (USA) ☐
- Amiga Format (UK) ☐
- Cu Amiga (UK) ☐
- Amiga Shopper (UK) ☐
- Amazing Amiga (USA) ☐
- Amiga Magazin (D) ☐
- K ☐
- Altri ☐

15. Quali dei seguenti elementi influenza la tua decisione di comprare Enigma Amiga Run.

- Programmi allegati al dischetto ☐
- Prove ☐
- Immagine di copertina ☐
- News ☐
- Altro ☐

16. Che voto daresti alle seguenti rubrica di Enigma Amiga Run? (4-10)

- Contenuto dischetto __
- Recensioni __
- News __
- Grafica __
- Musica __
- Posta __

17. Enigma Amiga Run in confronto a:

- Amiga Magazine + -
- Commodore Gazzette + -
- Amiga World + -

18. Preferisci materiale PD o dimostrativi commerciali?

- PD ☐
- Shareware ☐
- Demo ☐

19. In quali delle seguenti frasi ti identifichi di più riferendoti a Enigma Amiga Run?

- Voglio solo anteprime e recensione di videogiochi ☐
- Voglio più notizie sull'hardware ☐
- Voglio più tecnica ☐
- Voglio più spazio dedicato ai problemi di tutti i giorni ☐
- Va tutto bene così ☐

20. Quante persone leggono la tua copia di Enigma Amiga Run?

- 1 ☐
- 2 ☐
- 3 ☐
- 4 ☐
- più di 4 ☐

21. Ti abboneresti ad Enigma Amiga Run?

- Si ☐
- No ☐

22. In edicola Enigma si trova...

- Sempre ☐
- Con difficoltà ☐
- Mai ☐

23. Ti piace la veste grafica di Enigma Amiga Run

- Si ☐
- No ☐
- Migliorabile ma sufficente ☐

24. Compreresti prodotti hardware e software venduti direttamente dalla rivista?

- Sì ☐
- No ☐

25. Il tuo giudizio sullo shareware

- Grande! Se non ci fosse bisognerebbe inventarlo ☐
- Buon mezzo di lavoro e sviluppo ☐
- Soddisfa la curiosità ☐
- Inutile ☐

26. Saresti disposto a spendere qualche lira in più per:

- Più pagine ☐
- Più dischi ☐
- Un CD-ROM Allegato ☐

27. Pagheresti un abbonamento ad una BBS di EAR?

- Si ☐
- No ☐
- Si solo se offre servizi Internet, Telnet e Ftp ☐

Dati anagrafici: (facoltativi)

Nome: ______ Cognome: ______

Indirizzo: ______ Cap: ______

Località: ______ Provincia: ______

Telefono: ______ Fax: ______

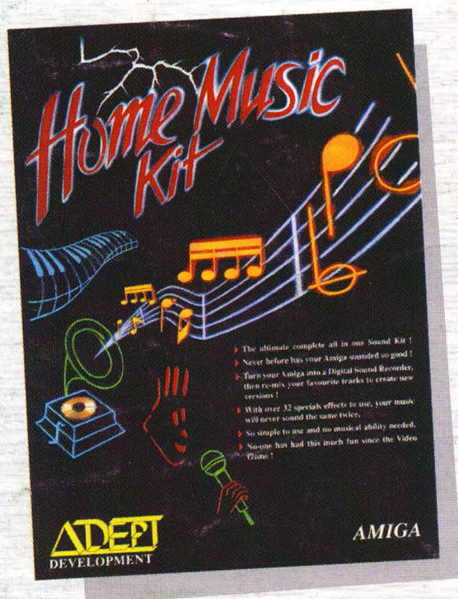
I dati da voi forniti sono strettamente riservati. Il vostro recapito potrà servire per segnalarvi nuove iniziative della nostra testata

Fotocopiare e spedire a: **GR Edizioni c/o Enigma Amiga Run -Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano**
o spedire via Fax al numero: **(02)38.01.00.28**

OFFERTA SPECIALE

Home Music Kit

Home Music Kit, il Best-Seller dei campionatori Audio. Una qualità finora sconosciuta su Amiga. Nessuna conoscenza musicale richiesta.



Il Kit Completo Include :

- Un Campionatore Elettronico Digitale Stereo

Volume Digitale, Filtro Programmabile, 900 Khz., Compatibilità Software

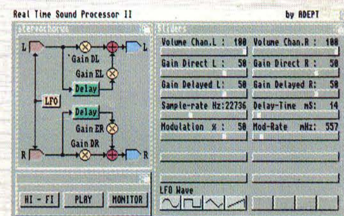
- Il Software Digital Studio

Registrazione Digitale, Editing, Re-Mix, Strumenti musicali

- Il Software Real-Time Sound Processor II

Il primo che offre piu di 32 effetti in tempo reale, ideale per KARAOKE





Per i suoi Lettori Enigma Amiga Run in collaborazione con Adept Development vi propone Home Music Kit completo al prezzo speciale di **89.000 Lit.**

Con sole **20.000 Lit.** in più l'Interfaccia MIDI Proffessionale Deluxe Midi IV

IVA INCLUSA

ADEPT DEVELOPMENT

Offerta validà fino ad esaurimento magazzino

Enigma AMIGA RUN

BUONO D'ORDINE

Desidero approfittare dell'offerta speciale Enigma Amiga Run. Vi invio questo buono d'ordine allegando il mio pagamento. **G.R. EDIZIONI / ENIGMA**
Viale Espinasse 93, 20156 MILANO

Nome e Cognome ____________________

Indirizzo ____________________

Città ____________________ C.A.P. __________

☐ Ordino Un Home Muisc Kit per sole 89.000 + 10.000 di spese postali

☐ Ordino Un Home Music Kit + Midi per sole 109.000 + 10.000 di spese

☐ Richiestà di fattura aggiungere 2000 Lit. No P. Iva. ____________________

Pagamento Allego :

☐ Fotocopia ricevuta Vaglia Postale

☐ Assegno Bancario Non Trasferibile

2/95